

PEŁNA WERSJA GRY! POLSKA INSTRUKCJA!

3CD Deathtrap Dungeon

TYLKO 18,50 zł

Wiosenny wysyp demek!



INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

Numer 03/2002 (71) Marzec 2002

Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%

Medal of Honor:
Allied Assault

Twin Turbo 2
Deluxe Force Feedback

Gothic
Serious Sam 2
Salt Lake City 2002
Aquanox

CZEKASZ NA NAPRAWDĘ
WIELKIE WYDARZENIE?

HEROES IV
THE SILENT ARMY RISES

Czytaj na 21 stronie.

© 2002 EA Games. All rights reserved.

Nr 71 • Marzec 2002 • 18,50 zł (w tym 7% VAT)



9 771426 291020 03



FINAL FANTASY

THE SPIRITS WITHIN

POZNAJ NOWĄ RZECZYWISTOŚĆ NA VIDEO I 

MOŻESZ WYGRAĆ FANTASTYCZNE NAGRODY
Od 15 lutego ruszaj do dobrych sklepów.



Dodatki jakich jeszcze
nie widzieliście!



konsole PlayStation 2



zegarki Seiko



i wiele innych nagród!



SQUARE PICTURES

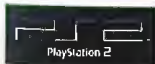
www.columbiavideo.pl/finalfantasy

Columbia TriStar Przedstawia

© 2001 Final Fantasy Film Partners. All Rights Reserved.

© 2002 Layout and Design Columbia TriStar Home Entertainment. All Rights Reserved.

Dystrybucja w Polsce Warner Bros. Poland Sp. z o.o.



I TY MOŻESZ STWORZYĆ GRĘ KOMPUTEROWĄ!!!



W kioskach od
15 marca !!!

**W MARCOWYM NUMERZE MAGAZYNU ACTION PLUS
ZNAJDZIESZ PŁYTĘ POWER PLUS, A NA NIEJ PROGRAMY DO
TWORZENIA WŁASNYCH GIER ORAZ POZIOMÓW DO
NAJWIĘKSZYCH PRZEBOJÓW.**

Power Plus to:

12 EDYTORÓW DO TWORZENIA WŁASNYCH GIER.

**DODATKI I EDYTORY DO 23 GIER - NOWE POZIOMY I EDYTORY DO
NAJBARDZIEJ ZNANYCH GIER - M.IN. SIMS, RETURN TO CASTLE
WOLFENSTEIN, RED ALERT, OPERATION FLASHPOINT, BLACK &
WHITE, MAX PAYNE I UNREAL.**

**EMULATORY 17 RÓŻNYCH PLATFORM SPRZĘTOWYCH - ZAGRAJ NA
PC W GRY Z KONSOL, AUTOMATÓW I STARYCH KOMPUTERÓW.
7 PROGRAMÓW UŻYTKOWYCH.**

Ponadto w magazynie

RECENZJE GIER:

**BLACK & WHITE: CREATURE ISLE
SALT LAKE 2002**

GOTHIC

GUILTY GEAR X

**PLAKATY: MEDAL OF HONOUR, GOTHIC
KONKURSY - PONAD 30 GIER DO
WYGRANIA!**

**JUŻ
13 MARCA**
 pierwszy numer nowej
 serii extra Gra Wielkie Hity,
 a w niej wielki hit:
HEROES OF MIGHT & MAGIC III
 wraz z dodatkiem Armagedon's Blade.
 Wielki przebrój na 2xCD za jedyne 26,99
 w kioskach już 13 marca!

JUŻ W SPRZEDAŻY!



DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
29⁹⁹
 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
 CD PROJEKT

Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
 Najświeższe informacje o projekcie
 Extra Gra. ZAJRZYJ!
 Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
 Informacje prosto ze źródła

JoWood
 PRODUCTIONS
 Wydawca JoWood Software AG

SILVER
 STYLE

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
 JĘZYKOWA I DOSTĘPNOŚĆ W POLSKI
CD PROJEKT

www.cdprojekt.info
 TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

wp.pl
 gry.wp.pl

radiostacja

4CD

ZAMÓW GRĘ
GORASUL: Dziedzictwo Smoka
 z dostawą do domu:
 tel.: (0-22) 519 69 19,
www.wirtualny.com

GRA RPG (4xCD) ZA 29,99 zł !

GORASUL

DZIEDZICTWO SMOKA

www.gorasul.com
www.gry.wp.pl/new/gorasul/screeny



Przenieś się w tajemnicze i niezbadane miejsca, gdzie czekają Cię niebezpieczne przygody i bohaterskie pojedynki. Stań do walki z przerażającymi potworami i zabójczymi bestiami, które kryją się w niezliczonych lochach, ruinach oraz pustkowiach. Wyrusz w swą najdłuższą misję zwiedzając przeogromny i fascynujący świat, mieszczący się na czterech płytach CD. Odkryj Gorasul: Dziedzictwo Smoka, doskonałą grę RPG o wciągającej fabule i prawdziwie epickim rozmachu. Wciel się w młodego wojownika i poprowadź swą drużynę do zwycięstwa. Uratuj ogromną krainę i jej mieszkańców, a pomoże Ci w tym Twój wierny przyjaciel potężny smok.

- ☼ Gra RPG o wciągającej fabule i epickim rozmachu, w której masz do wykonania kilkaset zadań
- ☼ Doskonała grafika w rozdzielczości 800x600 i fantastyczne efekty czarów
- ☼ Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.
- ☼ 4 płyty CD i rewelacyjnie niska cena 29,99 zł

WYRUSZ W NIEZWYKŁĄ PODRÓŻ I DOPEŁNIJ SWOJEGO PRZEZNACZENIA

**DOSKONAŁA GRA RPG NA 4 PŁYTACH CD ZA JEDYNE
29,99 zł**

SZUKAJ W PUNKTACH Z PRASĄ

NA ZACHODZIE BEZ ZMIAN?

NIE - ZBLIŻA SIĘ SREBRNA REWOLUCJA CD-ACTION!



Stronghold i Godgarnia
Wszystkie prawa zastrzeżone



*Rycerz w
srebrnej zbroi*

*Podążaj za
srebrnym
blaskiem!*

Zbyszek: Dzisiaj będzie konkretnie i bez rebusów. Od kilku miesięcy zapowiadaliśmy Srebrną Rewolucję CD-Action. Zaczęły się spekulacje. Niektórzy doszukiwali się w tym jakichś ukrytych znaczeń. Pora na wyjaśnienia. Za miesiąc CD-Action świętuje 6 Rocznicę Wydania Pierwszego Numeru (w skrócie 6 RWPN). ;) Nietrudno się domyślić, że kwietniowy numer CDA będzie się bardzo różnił od zwykłych wydań. Dlaczego? Po pierwsze, napakujemy go prezentami. Dostaniecie od nas talie kart do gry; i będzie to nietypowa talia do typowej rozrywki karcianej - z jej pomocą będzie można przyciąć w pokerek czy w ch... No, sami wiecie. Tak czy siak na pewno przysła się w pociągu podczas wycieczek wiosennych i później - na wakacjach. Po drugie, znowu przygotowaliśmy 3 CD i dwie pełne wersje gier. Co to za gry? A - tego jeszcze nie zdradzimy, ale gwarantujemy, że jeszcze nikt i nigdy nie oferował w czasopiśmie o grach lepszych tytułów. Przekonacie się, że to nie są przechwałki i słowa rzucane na wiatr!

Teraz pewnie zapytacie, co to ma wspólnego z tą Srebrną Rewolucją CD-Action? No i słusznie. Dobry obyczaj każe, by prezent przeznaczony dla osoby, którą szanujemy, był porządnie i pięknie zapakowany. Dlatego właśnie kwietniowy CDA, razem z świetną talią kart, dwiema odlotowymi grami w pełnej wersji oraz z cover cedekiem, zawierającym wybór najlepszych dem i programów dla graczy, zapakujemy w SREBRNY WOREK. Będzie on nieprzezroczysty, ale poznacie go po logo CD-Action na przedzie worka. Zaufajcie intuicji. Podążajcie za srebrnym blaskiem w kioskach i w salonach z prasą!

Rewolucyjność tego pomysłu nie jest jednorazowa. Od teraz wszystkie specjalne wydania będziemy pakowali w taki właśnie worek. Będzie to niechybny znak, że w środku znajdują się jakieś prezenty.

Jurek: Jeszcze wiele razy zasrebrzy się w kioskach od CD-Action, chociaż już nie jesteśmy srebrnymi rekinami. Uważni czytelnicy na pewno zauważyli, że w stopce czasopisma pojawiło się nowe logo wydawcy. To dobra zmiana dla wszystkich. Będziemy teraz bardziej aktywni. Postaramy się też być atrakcyjniejsi. Pierwsze oznaki poprawy jakości już miały miejsce: w lutym CDA przemawiał z telewizorni, daliśmy też niezły kalendarz ścienny. Numer czasopisma, który trzymacie w rękach, też nie wypadł sroce spod ogona. Popatrzcie tylko, jaką wiosenną kolekcję dem przygotowaliśmy. Zagrajcie w Deathtrap Dungeon, poczytajcie o Medal of Honor, przyjrzyjcie się wersji demonstracyjnej tej gry. Aż chce się żyć. Wiosna na całego! Można nawet powiedzieć, że marcowy CDA stoi pod znakiem gry Medal of Honor. Gra zasługuje na Virtuti Militari albo na Legię Honorową. Czym prędzej poczytajcie, żeby sprawdzić na własne oczy. My tymczasem przyznajemy samym sobie Medal za Odwagę - i zapraszamy do lektury.

Do zobaczenia za miesiąc. Pamiętajcie - Srebrna Rewolucja CD-Action już w kwietniowym numerze!

Zbigniew Bański
Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa
Jerzy Poprawa



e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Numer 71
Marzec 2002

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dąbrowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespoł Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sinek, Jacek Smolinski

Stali Współpracownicy Daniel Bartosik, Hubert Bartz, Sławek Byskal, Łukasz Bunczol, Robert Hubacz, Jan Janowski, Jakub Kosiński, Maciek Kuc, Krzysztof Midnik, Paweł Musiałowski, Paweł Omelko, Przemysław Ostrowski, Norbert Petrich, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Serkies, Wojtek Tarczyński

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Sebastian Drazon, Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Janusz Oziom, Jacek Sawicki, Jakub Siepiński

Opracowanie językowe i korekta
Damian Bednarek, Katarzyna Kondrat

WYDAWCA

Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o.,
ul. Miotłowa 1,
04-035 Warszawa

Prezes Witold Wozniak

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański
Dyrektor Finansowy Andrzej Chojnowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Dział reklamowy Katarzyna Jabłońska **Dyrektor**
(022) 517 02 52, 517 02 53, fax: (022) 517 02 56

Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420310 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: jbdun@wroc.bauer.pl

Leszek Kun
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 103
tel. komórkowy (0) 607 53 66 60
e-mail: lkun@wroc.bauer.pl

Waldemar Pieturaniak
tel. (0 22) 5170472
tel. komórkowy (0) 501 93 06 89
e-mail: wpoturaniak@p.lbw.de

Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kserwin@wroc.bauer.pl

Patrycja Relakowska, Promocja Joanna Korwin-Kijak
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: jkorwin@wroc.bauer.pl

BWA Poligrafia S.A. Kielce

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide oraz PC Gamer. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2001. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Copyright: Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o., ul. Miotłowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo H. Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezależnych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Wydawnictwo H. Bauer zastrzega P.T. Srebrnych, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż ustalona przez Wydawcę. Za nieświadczenia reklamowe redakcja nie odpowiada. Wszelkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-7916

BAUER
www.bauer.pl



Spis treści

Zawartość CD

Zawartość Cover CD 08

W produkcji

Capitalism 2 22
Colin McKee 3 27
Combat Mission 2 34
Crime does pay 36
End of Twilight 20
Escape from Alcatraz 28
RatHunt 24
Unreal Tournament 2 30

Za pięć dwunasta

Heroes of Might & Magic 4 40
Jazz & Faust 39
Panzer Elite Gold 37
Starmageddon 38

Recenzje

Aquanox 96
Art of Magic 92
Asy Przewozy 88
Atlantis 3 66
Comanche 4 74
Comar Barbarian 48
Diablo Battle Chest 80
Evil Twin 78
Ghost Recon 76
Gothic 56
Guilty Gear X 50
Knights & Merchants - The Peasants... 94
Medal of Honor 60
Planet of the Apes 90
Rayman M 54
Salt Lake City 2002 72
Serious Sam 2 68
Sims: Rancka 84
Skoki Narciarskie 2002 83
Soul Reaver 2 70
Star Trek Armada II 86
Throne of Darkness PL 100
Wizardry 8 45
Zax PL 101

Swinka

Monster Truck Madness 2 102

Nie tylko gramy

Herosi w Sieci 115
Podkręcanie mIRC-a 114

Multimedia

Eduromy 122
Licencja 116
Multimedialna Encyklopedia
Powszechna Edycja 2002 124
Norton System Works 2002 Professional/Norton
Internet Security 2002 118
Smerfy: Wielki Festyn 120

Sprzet

AMG Advanced 128
Canon S200 137
CTX PV720A 129
Epson Stylus C20SX 136
Epson Stylus C60 136
Logitech WingMan Cordless Gamepad 134
NEWSY Zagraniczne 126
Twin Turbo 2 Deluxe Force Feedback 132
Yamaha CRW-70 138
Zoltrix Aquila 130
Zoltrix Boxer 2 133
Zoltrix FireWire IEEE1394 135
Zoltrix Sagitta 130

Inne

Action Redaction 142
Deathtrap Dungeon - instrukcja 13
Deathtrap Dungeon - okładka 18
Fabuła kostką się toczy 108
Gamewalker 42
Konkurs Megabajt 103
Konkurs Warner Brothers 125
Konkurs Warrior King 25
Na Luzie 112
On-line: Star Wars Galaxies 116
Prenumerata 140
Przemyslenia 109
Tipsy 146

INDEKS GIER

Aquanox 96
Art of Magic 92
Asy Przewozy 88
Atlantis 3 66
Capitalism 2 22
Colin McKee 3 27
Comanche 4 74
Comar Barbarian 48
Combat Mission 2 34
Crime does pay 36
Diablo Battle Chest 80
End of Twilight 20
Escape from Alcatraz 28
Evil Twin 78
Ghost Recon 76
Gothic 56
Guilty Gear X 50
Heroes of Might & Magic 4 40
Jazz & Faust 39
Knights & Merchants - The Peasants... 94
Medal of Honor 60
Monster Truck Madness 2 102
Panzer Elite Gold 37
Planet of the Apes 90
Rat Hunt 24
Rayman M 54
Salt Lake City 2002 72
Serious Sam 2 68
Sims: Rancka 84
Skoki Narciarskie 2002 83
Soul Reaver 2 70
Star Trek Armada II 86
Starmageddon 38
Throne of Darkness PL 100
Unreal Tournament 2 30
Wizardry 8 45
Zax PL 101

Hity numeru

50

Guilty Gear X

Dawno już nie było na PC klasycznej, planszowej gry karate, i to w klimatach Street Fightera. Najwyższy czas naprawić owe zaniedbanie!



56

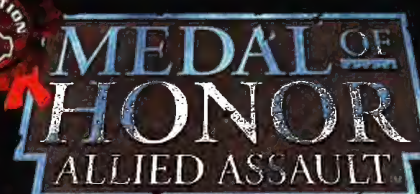
Gothic

Nieco zakrecony miks gry RPG i gry akcji wywołał w redakcji spore emocje. Przeważały opinie pozytywne...



60

Czy jest shooter FPP, w który grają z wypiekami nawet ci, co tolerują niemal wyłącznie gry strategiczne? Teraz już jest. A jak myślicie - czemu tak się dzieje, co ona w sobie ma? Przekonajcie się sami.



68

Serious Sam

Poważny "Rzeźnik" Sam powraca, by znów skopać parę tyłków. Ale uwaga: tym razem nie wystarczy już tylko nacisnąć spust, czasem trzeba - o zgrozo!!! - myśleć!



SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

CD Projekt - 4, 5, 19, 21, 23, 27, 29, 31, Wirtualny Świat - 16, 17, Era GSM - 49, Techland - 53, 65, Lemon Interactive - 33, Infomedia - 107, Hyper - 117, Tomsoli - 95, Valkiria - 91, Aga Press - 127, Lexmark - 131, Multimedia Vision - 133, 135, 137, MSI - 129, 139, EKE - 147, NEC - 148, Nokia - 59

Aquanox

96

Potomek Archimedean Dynastii, ale raczej niezbyt podobny do rodzica. Za to wizualnie - pierwsza klasa. Szczególnie jeśli posiadasz GeForce 3...



Przypominamy, że:


→ gra/program w pełnej wersji



→ gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich



→ gra wymaga akceleratora do działania

Uwaga 1! Ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

Uwaga 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Uwaga 3! Muzyka w wybranych: Mist above sea - autor MiWi.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.).

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.



UWAGA! ABY GRA URUCHOMIŁA SIĘ, INSTALUJ JĄ DOKŁADNIE WEDŁE WSKAZÓWEK PODANYCH W INSTRUKCJI GRY W TYM CDA.

Producent: **EIDOS**

Premiera: **wiosna '98**

Recenzja w CDA: **08/1998**

Wymagania: **Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM, Win 95**

Pierwszy kontakt z Deathtrap Dungeon sprawia całkiem przyjemne wrażenie, które spowodowane jest dunegokeeperowatym in-trem. (Spora dawka dowcipu, świetnie wykonana animacja postaci, lochy i potwory oraz czadowa, ostra muzyka.) Zaraz potem należy dokonać wyboru pomiędzy napakowanym sterydami oraz żelastwem, niewątpliwie bohaterskim Chaindogiem a wiotką, zwinną, lekką, bardziej rozebraną niż ubraną, równie heroiczną Red Lotus.

Wprowadzenie do historii zalicza się najbardziej klasycznych, ale w końcu gra na klasycę bazuje, więc trudno się temu dziwić. Zły charakter w postaci okrutnego Barona Sukumvita pojawił w krwawe posiadanie szczycące się niegdyś sławą spokojniutkiego miejsca Fang - Miasto Straconych Dusz (wcześniej znane było pod nazwą Miasto Dostatku). Lochy przyjmujące postać skomplikowanego labiryntu, zamieszkałego przez stworzenia, wytwory piekielnej, czarnej magii, służą baronowi za ostateczną przechowalnię nieposłusznym podwładnym. Ostateczną, ponieważ nikomu nie udaje się żywym wyjść z okrutnego więzienia. Do sforsowania czeka



9 poziomów i zgodnie z nieśmiertelną zasadą: im dalej, tym trudniej.

Postać kierujemy z perspektywy osoby trzeciej (TPP). Bohaterowie Deathtrap Dungeon dysponują nieco mniejszym zasobem figur akrobatycznych niż Lara, lecz w tym przypadku cenniejsza jest umiejętność fechtowania oraz obsługi fantastycznych narzędzi niszczycielskich. Potworków do likwidacji czeka cała masa. Gnijące zombi, grzechozące szkielety, diabły, dinozauropodobne demony, smoki, golem, topornicy - to tylko cząstka komitetu powitalnego stworzonego na waszą cześć.

Z drugiej strony, możliwości w dziedzinie wyposażenia obronnego. Pomiedzy jedną krwawą jatką a drugą warto uważnie się rozejrzeć, czujnie wodząc oczami po lokacjach, by nie pominąć przydatnych młotów bojowych, różnego typu mieczy, pukawek, bomb, wyrzutni granatów oraz miotaczy ognia. W kieszeni śmiałka znajdzie się także miejsce na wykorzystanie sił magii, czyli różnego rodzaju zaklęć.

Opcja multiplayer umożliwia dołączenie do rozgrywki maksymalnie ośmiu zapaleńców, którzy między sobą mogą skrzyżować miecze w śmiertelnym pojedynku.

Tipsy - patrz str. 146



PEŁNA WERSJA



Zajaczek 1.0.2F

Polski edytor HTML wyposażony w bogaty zestaw funkcji, m.in. tryb projektowania WYSIWYG. Idealne narzędzie dla wszystkich, którzy tworzą strony WWW.

Autor programu starał się spełnić oczekiwania zarówno doświadczonych i początkujących projektantów - stąd kilka trybów pracy, okno edycji atrybutów aktualnie edytowanego znacznika (a la HomeSite) czy system kreatorów ułatwiających wstawianie często wykorzystywanych elementów.

PEŁNA WERSJA



Trainz

Producent: **Auran Games**

Gatunek: **symulator**

Wymagania minimalne: **P2 400, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 9x/00/ME/XP**

O w mordę... BARDZO skomplikowany symulator jazdy pociągami. Wygląda świetnie (ale też podane tu wymagania sprzętowe traktujcie jako MINIMALNE), ale poziom komplikacji rozgrywki dorównuje grafice. A dokumentacja - symboliczna... Poradzić sobie można, ale będzie to wymagała sporo czasu poświęconego na naukę obsługi pociągu, obycanie klawiszologii itd.

75 MB na HDD. Raczej dla maniaków mających niezłe podrasowany sprzęt...



SpongeBob SquarePants: Operation Krabby Patty

Producent: **THQ**

Gatunek: **arcade**

Wymagania: **P2 233, 32 MB RAM, Win 9x/ME, DirectX**

Hm, a ponoć miała być przygodówka? :) Ale wyszło jednak, że to taka dość zabawna zręcznościówka (o ile lubicie muzykę country w tle), w której sterując Gąbką Bobem - khem - (pod wodą) odpieracie inwazję dziwnych stworów na ichniego Mac Donalda czy jakoś tak... nieważne. Trzeba skopać im tyłki i już. Około 25 MB na HDD, wstępnie demo rozpakuje się do TEMP-a.

PS Demo będzie chciało zainstalować DirectX 8.1 - nie zgadzajcie się (chyba że chcecie) - nie przejmujcie się, że będzie wam grozić, że inaczej nie zadziała. Zadziała. :)



WIOSENNY (?) WYSYP DEMEK

W tym miesiącu macie dużo więcej dem niż zwykle (zajmują aż dwa CD) - a to dlatego, że w ciągu ostatnich miesięcy pojawiło się wiele naprawdę godnych uwagi zabawek. A że w większości zajmowały sporo miejsca na CD - ciężko je było wcisnąć na ten jeden demowy kompakt. A przecież dema recenzowanych gier są bardzo ważne dla graczy... Stąd postanowiliśmy w tym miesiącu nadrobić zaległości i podać podwójną porcję "mięska". Miłej zabawy!

End of Twilight



Producent: **NMG**

Gatunek: **cRPG 3D/akcja/turowa strategia**

Wymagania: **P2, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB, Win 98/00**

Demo zawiera dwie misje z gry + misję bonusową. Fabuła gry rozgrywa się na podniebnych wyspach w świecie osadzonym w realiach skandynawskiej mitologii. Nieco bajkowa, kolorowa grafika - ale nie dajcie się zmylić - rozgrywka jest całkiem serio, podobna trochę do Myth i Incubation. Polecam fanom wyżej wspomnianych gier. Zalecam poczytanie dokumentacji dema.

UWAGA! Aby odpalić demo, wejdź do katalogu BIN i pobaw się plikami START i SETUP. Albo kliknij ikonę, którą program wywali na pulpit. :)

Klawiszologia (a raczej myszologia)

LMB - wybór jednostki, rozkaz ruchu, atak
RMB - przełączanie pomiędzy trybami poruszania się oraz walki

Medal of Honor: Allied Assault



Producent: **EA**

Gatunek: **FPP**

Wymagania: **P450, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 9x/ME/00/XP, DirectX (*)**

(*) - są to wymagania MINIMALNE

Jej... dla mnie to najwspanialszy FPP ostatnich kilku lat. I to może nie ze względu na grafikę (bo np. RTCW jest tu lepszy) czy realizm pola walki (Op. Flashpoint nie do pobicia!) - ale... KLIMAT. Ludzie, jaki tu jest klimat!!! Takich walk ulicznych (na poziomie trudności co najmniej Medium!) to jeszcze w grach FPP nie widziałem. A w ogóle to mamy II wojnę światową i macie misję do wykonania - zniszczyć cztery niemieckie moździerze rakietowe. W demie (180 MB na HDD!) jest co prawda tylko ta jedna, ale w jej trakcie będzie się tyle działo, że... zresztą - co ja będę mówił. Kto nie grał - nie zrozumie. Gorąco polecam! Z tego, co wiem, w tym CDA powinna być jej recenzja i tam radzę zajrzeć po więcej szczegółów. Polecam też przeczytanie dokumentacji dema. Aha - ponoć niekiedy na Win XP demo robi jakieś problemy.



Klawiszologia

- R - reload
- Kursory - ruch
- LMB - ognia (tryb podstawowy)
- RMB - ognia (tryb dodatkowy - o ile jest w danej broni)
- E - użyj/weź/otwórz
- Spacja - skok
- CTRL - kucnij
- LShift - idź/biegaj
- Q - chowaj broń
- 1-6 - wybór broni
- 7 - lornetka
- Tab - założenia misji
- F5 - quicksave
- F9 - quickload



RCSim

Symulator lotu... ale zdalnie kierowanych modeli samolotów. 22 MB na HDD. Zawsze to jakaś atrakcja dla tych, którym znudziły się F-16 i MiG-i. Spore możliwości konfigurowania parametrów lotu, pogody itd. (Warto poczytać dokumentację.) Demo daje określoną ilość czasu na jeden lot, poza tym ma określoną trwałość (coś koło 14 dni) - zatem jak już zainstalujecie, to graj, ile możecie. :) Pełna klawiszologia jest w dokumentacji dema.

- E - silniki on/off
- [+/-] - kontrola ciągu [na klawiaturze numerycznej!]
- G - podwozie
- F - klapy

Producent: **Inertia LLC**

Gatunek: **symulator**

Wymagania minimalne: **P450, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 9x/ME/00/XP, DirectX**



Asy Przesławcy

Polski Red Baron? A raczej polskie Wings lub Red Ace - czyli zręcznościowy symulator samolotów z I wojny światowej. Demo zajmuje około 50 MB i oferuje dwie misje treningowe oraz jeden samolot do wyboru (ale za to możecie go pokryć kilkoma różnymi teksturami).

IL-2 Sturmovik

Najśłynniejszy samolot szturmowy II wojny światowej zwany przez Niemców "Czarną Śmiercią" albo "Betonowym Bombowcem" (z racji odporności na ostrzał) doczekał się wreszcie symulacji z prawdziwego zdarzenia. (W CDA powinna być jego recenzja.) Demo zajmuje 150 MB. Warto obejrzeć (w trybie play track) nagrane przebiegi misji - szczególnie tę drugą, gdy ilły atakują kolumnę transportową, a jednocześnie są przechwytywane przez messerschmity. Imponujące! A poza tym do wyboru są trzy misje: dwie po stronie rosyjskiej (Il2 i Airacobra) i jedna po niemieckiej (Bf-109G). PS Żeby NAPRAWDĘ cieszyć się tym demem, warto mieć: P3 600, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB. Hm!



S.W.I.N.E.

Powiedziałbym, że to wybitnie świńska gra, gdyby nie to, że akurat walczymy po stronie zajęczków. :) Ale świnie też są. Mamy oto wielki konflikt pomiędzy świnkami i króliczkami... i - jak już mówiłem - stajemy po stronie długouchych. Sama w sobie gra jest BARDZO porządnym RTS-em w 3D, w którym rzeźnia (nomen omen) jest naprawdę spora, a na dodatek okraszono ją całkiem sporą dawką humoru. Obronimy marchewkołandię przed tymi spasionymi knurami, prawda? Demo zawiera jedną misję. 152 MB na HDD.

Podstawowa klawiszologia

A	- atakuj
X	- użyj specjalnych zdolności danej jednostki
M	- ruch
S	- trzymaj pozycję!
C	- ścigaj wroga
R	- chodu!
F	- ognia
T	- otwórz ogień gdy wróg strzela do ciebie
H	- wstrzymać ogień!
Spacja	- pauza on/off
F2	- save
F3	- load
F6	- quick save
F9	- quick load
Kursory	- sterują kamerą
+/-	- zoom mapy

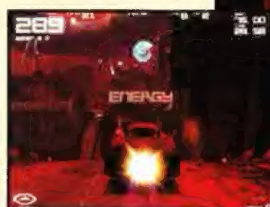


SpaceHaste 2001

ładna przyszłościowa ścigałka (coś w klimatach MegaRace 3 i Death-kar). 45 MB na HDD. 1 tor, 1 pojazd, 2 tryby gry.

Klawiszologia

Kursory	- sterowanie
CTRL	- dopalacza
Spacja	- aktywizacja znajdzki
L	- patrz wstecz
F1/F2	- zmiana widoku
P	- pauza



Producent: **Ubi Soft Entertainment**
 Gatunek: **symulator**
 Wymagania: **Pii 300 MHz, 64 MB, akcelerator, DirectX**

Bardzo podstawowa klawiszologia [reszta w dokumentacji]

Kursory	- nachylenie maszyny (dźwążek)
Z/X	- orczyk
1-0	- ciąg silnika
W	- dopalacz
Spacja	- bomby
Alt + spacja	- rakiet
G	- podwozie
F/V	- klapy
I	- włącz/wyłącz silnik
B	- hamulec (przy kołowaniu)
A	- autopilot
CTRL-E	- skok ze spadochronem
F1-F12	- ujęcia kamer

Klawiatura numeryczna - rozglądamy się po kokpicie



Mall Tycoon

Producent: **Holistic Design**
 Gatunek: **sim**
 Wymagania: **P2 300, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, Wn 98/ME/XP, DirectX**

Czego to już nie symulowano? Czym to już nie zarządzaliśmy i czego nie budowaliśmy... No właśnie - symulacji budowy i zarządzania centrum handlowym jeszcze chyba nie było?

No cóż - to już jest. Gra jest dość skomplikowana - stąd zalecam przejście tutoriala we Free Playu, zanim włączycie jedną dostępną misję. Polecam też lekturę dokładnej instrukcji (plik Readme w HTML-u), gdzie znajdziecie WSZYSTKO, co trzeba wiedzieć o tej grze. Demo zajmuje niemal 100 MB na HDD. Wstępnie rozpakowuje się do TEMP-a. Pełna klawiszologia w dokumentacji. Tutaj bardzo okrojona wersja.

PgUp/Down	- kamery
[CTRL + kursory]	- rotacja i zoom kamery
F1	- Fast Save
F4	- Fast Load
[< i >]	- rotacja obiektu w lewo/prawo
Delete	- demolka danego obiektu
Spacja	- pauza
[+/-]	- szybkości gry
B	- ekran budowania
S	- info o klientach
F	- ekran finansów
H	- otrzymane wiadomości
M	- ekran marketingu
R	- założenia scenariusza
T	- ekran techniczny
X	- kamera ustawia się w centrum mapy
[i]	- piętro niżej/wyżej

Hitchcock: The Final Cut

(Arxel Tribe)
 Gatunek: **przygodówka/horror**
 Wymagania: **Pii 300 MHz, 64 MB RAM, wskazany akcelerator**

Hitchcock - to niekwestionowany król kryminału. I nawet po śmierci potrafi straszyc ludzi. Oto mamy detektywa, który urodził się w dniu śmierci mistrza - co, jak się okazuje, ma swoje znaczenie. Ale na razie gość ma zupełnie standardowe (dla ludzi jego pokroju) kłopoty - gdzie nie pójdzie, tam trup... Gra sama w sobie jest przygodówką utrzymaną w dość ponurym nastroju. 96 MB na HDD. Zwraca uwagę nietypowy interfejs - trzeba troszkę do niego przywyknąć. Przyznam też, że gościu, którym sterujemy, porusza się z gracją zombi. Ale... jak ktoś lubi takie mroczne klimaty pachnące Lovecraftem, będzie nader zadowolony. Demko stabilne nie jest, raz i drugi zdarzyło mu się wyskoczyć do Windy w czasie grania, więc róbcie dość często save'y.



NASCAR® Racing 2002



Producent: **Papyrus**

Gatunek: **samochodówka**

Wymagania: **P2 266, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 9x/ME, DirectX**

Znana firma (Papyrus, a więc Sierra), znany tytuł - wiadomo, że to nie może być kicha.

I - moim zdaniem - nie jest, choć specem od samochodówek nie jestem. Powiem więc tylko, że grafika i grywalność, jak dla mnie - na wysokim poziomie. Do wyboru 2 trasy, które możemy przetestować przed startem w wyścigu. Jest też "nauka jazdy" - ta wprawdzie non-payable, ale warto pooglądać te fi my. Do tego można edytować własny pojazd itd.

65 MB na HDD. Demo wstępnie rozpakowuje się do TEMP-a.

Uwagi! Po zainstalowaniu dema warto najpierw odpalić plik służący do konfiguracji grafiki. I tu mała uwaga - domyślna rozdzielczość ustawiona jest na 800 x 600. Naturalnie można ją zmienić (i paletę kolorów) na inną - ale wtedy trzeba cierpliwie poczekać, aż program przez jakieś 2-3 minuty będzie testował, czy aby nasz sprzęt to wytrzyma. Demo też za szybko się nie uruchamia. Cała klawiszologia w dokumentacji. A tu ciekawsze funkcje...

Klawiszologia

F1-F9 - kontrola nad działaniami w pit-stopie
Pgup/PgDown - zmiana ujęć kamery
O - poziom detalizmu toru

Battle Realms

Producent: **Liquid Entertainment**

Gatunek: **RTS**

Wymagania: **Pii 300 MHz, 32 MB RAM, DirectX, Win 9x**

Mmm... niezły, klimatyczny RTS, osadzony w takich japońsko-baśniowych realiach. Efektowny wizualnie, z doskonałą muzyką (wbrew pozorom - nie żadne orientalne "brzdąkania", ale ucciwa symfoniczna muzyka - i to jaka!). W demie do stępny jest tylko tryb single - jedna misja bojowa, skirmish i rozbudowany tutorial. (Od niego radzę zacząć). Dość skomplikowaną klawiszologię znajdziecie w menu gry (w opcjach). Demo zajmuje blisko 150 MB na HDD. Moim zdaniem - gra godna uwagi.

Jetboat Superchamps 2



Producent: **Small Rockets**

Gatunek: **arcade/wyścigi**

Wymagania: **P233, 32 MB, akcelerator, Win 9x/00, DirectX**

Ścigałka ścigaczami, z ukłonami dla fanów mangi i anime (są na tyle niewielkie, że ja - który n'e przepada za takowymi - nie miałem oporów, by pogiercować). A trzeba przyznać, że i grafika, i muzyka mogą się podobać. Do wyboru 2 tryby gry (arcade, time trial), 2 postacie, jeden tor, 38 MB na HDD. Gra wstępnie rozpakowuje się do TEMP-a. Macie 21 dni od momentu instalacji, by się nacieszyć grą.

Klawiszologia - kursory + CTRL do sterowania, F2 - zmiany kamery



Ploing2



Producent: **Suricate Software**

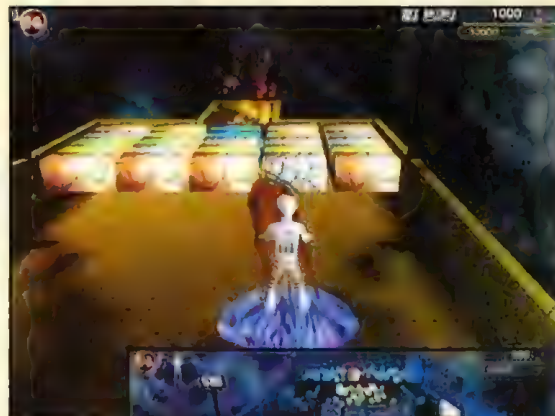
Gatunek: **arcade**

Wymagania: **P2-300, 32 MB RAM, wskazany akcelerator, Win 9x/ME/00, DirectX**

Czy to jest Arkanoid? A bo Pong? Albo pinball? Hm - nie. To nie jest żadna z tego rodzaju gier. Ale zawiera elementy 'ch wszystkich. Ideę zaczerpnięto z Arkanoida - czyli rozbijanie murów i ścian za pomocą kulki - ale zrobiono to w 3D (i to bardzo ładnie), a do tego dodano sporo innych bajerków i pomysłów. Sporo treningu i chyba 7 misji do przejścia - jak na 13 MB demo to całkiem niezłe.

Klawiszologia

Kursory - poruszanie się
Spacja - ognia!
Esc - pauza



Producent: **Realnetworks, Inc.**

Gatunek: **zręcznościowa**

Wymagania: **P200, 32 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, wskazany akcelerator 8 MB**

Minigolf Megaworld

Fajna zabawa dla 1-4 graczy i to w trzech wymiarach. Masz aż 9 torów i godzinę czasu, na ich ukończenie (możesz do tego poświęcić w trybie practice). Ok. 45 MB na HDD.

Klawiszologia

F1 - i masz ściągę z klawiszologii :)



INDEKS DEM

Asy Przesłowy
Austerlitz...
Battle Realms
End of Twilight
Hitchcock: The Final Cut
IL-2 Sturmovik
Jetboat Superchamps 2
Kabloocy Redux
Mall Tycoon#
Marble Madness
Medal of Honor Allied Assault
Mini-golf Megaworld
NASCAR Racing 2002
Ploing2
RCSim
S.W.I.N.E.
Solaris 104 PL
SpaceHaste 2001
SpongeBob SquarePants
Trainz

Producent: **Apollo Ent.**
 Gatunek: **space shooter**
 Wymagania przybliżone: **C366, 64 MB RAM, Win 9x/00, DirectX**



Solaris 104 PL

Bardzo ładnie spolszczone demo kosmicznej strzelaniny (my lecimy z lewej, wrogowie z prawej). 26 MB na HDD - klawiszologia itd. - wszystko jest w menu i po polsku, więc nie ma o czym mówić... Ale warto zaznaczyć, że grafika jest jak najbardziej OK, a i muzyka da się lubić. Szkoda tylko, że do dema tradycyjnie już NIE dołączono żadnego readme, dokumentacji - czegośkolwiek, z czego taki nieszczeniś jak ja mógłby spisać np. wymagania sprzętowe. Mówię to nie bez przyczyny - w demku wmontowano (po polsku, a jakże) reklamy i możliwość zakupu gry itd. O takich rzeczach to się nie zapomina, prawda? Resztę można już olać? Troszkę mnie denerwują takowe zagrania - nie ukrywam.

Marble Madness

Producent: **Retro 64**
 Gatunek: **arcade/logiczna**
 Wymagania: **PC :)**



Remake klasycznej gry z 8 bitowców (ale dokonana w bardzo staranny sposób). Teoretycznie sprawa jest prosta: należy przeprowadzić kulkę przez najdłuższą pułapkami planszą. W praktyce wymaga to sporo wysiłku. Powiem tak: jeśli podobało się wam Sheep, to i polubicie tę. Zawiera misję treningową i sporo plansz do przejścia. 8 MB na HDD. Swoją drogą, gra jest nawet po czesku - ale polskiego nie uświadczysz, :(



Austerlitz: Napoleon's Greatest Victory

Producent: **BreakAway Games**
 Gatunek: **strategia**
 Wymagania: **P2 266, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME, DirectX**

Strategia zasadami i grafiką podobna do słynnego Gettysburga (tak, tego, co zrobił sam Sid M.). Moim zdaniem, gra warta uwagi. O czym jest? - to już sam tytuł mówi. A jak ci nie mówi, może lepiej w to nie graj. Demo zawiera dwa scenariusze - w każdym z nich możesz grać obiema stronami. Tradycyjnie odsyłam do dokumentacji dema (sterowanie...). 73 MB na HDD.



eRacer - problem & errata

1. Na części czytników Eracer wykrzacza się w okolicy 87% instalacji twierdząc, że nie ma na CD pliku cab3. Nie jest to prawda. Aby poprawnie zainstalować grę, wystarczy SKOPIOWAĆ zawartość CD do jakiegoś katalogu na HDD. Następnie instalujemy grę z tego katalogu - teraz pójdzie bez problemu! Po instalacji wykasowujemy to, co wcześniej skopiowaliśmy - i już można się bawić!

2. Zapowiadając tę grę w 1/2002 stwierdziłem, że po raz pierwszy w historii polskich magazynów o grach daliśmy wersję gry, której wcześniej nie było w Polsce (i to na dodatek w wersji PL). Jak się okazało, konkurencja była szybsza - tzn. wcześniej od nas dali coś, czego do tej pory nikt do Polski nie sprowadził. Przyznaję się do błędu, mogę tylko na pocieszenie stwierdzić, że za to jeszcze nikt nie zrobił tego tak szybko - tzn. jeszcze nigdy polska wersja gry nie pojawiła się na Cover CD w zaledwie pół roku od jej zachodniej premiery. Tyż piknie, nie

Kablooey Redux

Producent: **Dark Unicorns**
 Gatunek: **arcade**
 Wymagania: **PC i prąd :)**

Jesteś starym grzybem? Miałeś Atarkę? Zagrywałeś się w Mad Bomber? To otrzymaj lekki wzruszenia i przygotuj się na powrót do przeszłości. Reszta czytelników może nastawić się na prostą, ale bardzo sympatyczną grę zręcznościową, w której neutralizujemy skutki działania pewnego piromaniaka (nie, nie Osamy, nie te czasy). Czyli po ludzku - łapiemy spacające bombki - taka odwrotność Arkanoida. Fajnie się gra! 12 MB na HDD.



Sterowanie myszą.

PROGRAMY

- Windows Media Player 7
- DirectX 8.1 Win98/MeNT/2000
- WinAmp 2.78 - najnowsza wersja najlepszego i najpopularniejszego odtwarzacza muzyki w wielu formatach (m.in. MP3, WMA, MIDI, WAV, większość modułów...), PEŁNA WERSJA
- MKS_Vir - wersja demonstracyjna polskiego programu antywirusowego.
- Dirkey - niewielki program umożliwiający tworzenie "złazdek szybkiego dostępu" do katalogów na dysku i w sieci lokalnej.
- Zajczek 1.0.2F - polski edytor HTML wyposażony w bogaty zestaw funkcji, m.in. tryb projektowania WYSIWYG, PEŁNA WERSJA
- PicaView 1.3 - mała, ale bardzo zgrabna przeglądarka plików graficznych dostępna z systemowego menu kontekstowego uruchomianego prawym przyciskiem myszy.
- Paint Shop Pro 7.0 Trial - trialowa wersja jednego z najdoskonalszych programów graficznych! Dodatkowo dołączyliśmy plik, który jest przewodnikiem po tym programie i ukazującym podstawowe funkcje (w formie filmu).
- XteqXsetup 6.1 Tweak - fajne narzędzie dla maniaków "mieszania" w systemie.

PATCHE

- Aquanox 1.5
- Comanche 4
- Empire Earth PL 1.00-1.04
- Etherlords 1.02
- Silent Hunter 2 PL
- Tropico PL 1.6
- Zorro 1.05

BONUS

- Action Mag
- Adventure Zone
- Bonus 1
- Bonus 2
- CDA Przewodnik
- Emu-Koucnik
- Esensja
- FAQ v2.8
- Final Fantasy trailer
- FPP Zone
- Go2Sleep
- Medzik DiscoPolo 2002
- Pluginy do WinAmpa
- Speed Zone
- Sport Center
- Tawerna RPG

DODATKI

- Black & White
- Combat Mission
- Op. Flashpoint
- SW Battlegrounds

STEROWNIKI

- Asus 12_90 Win 9x
- Detonatory Nvidia 23_11
- Hercules GeForce 2&3

DEATHTRAP DUNGEON

Minimalne wymagania sprzętowe: Pentium 133 MHz, 16 MB pamięci operacyjnej, napęd CD-ROM, mysz oraz Windows '95.

Instalacja gry

Po włożeniu krążka do napędu CD-ROM uruchomi się menu, z którego należy wybrać opcję instalacji. Pojawi się okno z logo gry, a pod nim klawisz instalacji. Kliknij go - uruchomi się proces instalacji.

W czasie instalacji zostaniesz spytany o to, czy instalować na dysku twardej czy na dyskietkach 3.5". Są to pliki FMV. Są to pliki audio z intro, cutscenami gry oraz logo EIDOS. Jeśli nie wybierzesz tej opcji, zostaniesz poinformowany, że na dysku twardej jest 70 MB miejsca.

Po zakończeniu procesu instalacji - aby uruchomić grę, należy wykonać jeszcze następujące czynności:

Z krążka CD-ROM z grą z katalogu ASYLUM należy skopować plik Dd.exe do katalogu, w jakім znajduje się gra (domyślnie gra instaluje się na dysk C w katalogu Program Files\Eidos Interactive\Deathtrap Dungeon). Następnie zmienić nazwę pliku na Ddstart.exe.

NIEWYKONANIE TEJ CZYNNOŚCI SPOWODUJE, ŻE GRA NIE URUCHOMI SIĘ (BĘDZIE SIĘ WIEDZIAŁO O BRAKU KRĄŻKA Z GRĄ W NAPĘDZIE CD-ROM).

2. Wykonanie drugiej operacji polega na wyłączeniu tylko niektórych komponentów. Odnosi się to do konfiguracji karty graficznej. Co prawda gra ma tryb automatycznej konfiguracji, ale nie zawsze dobrze on działa. Jeśli po uruchomieniu pierwszej misji ekran będzie czarny, znaczy to, że musisz ustawić manuałnie parametry karty graficznej. Podczas uruchamiania gry w menu Start Windows znajdziesz tam opcję pod nazwą Graphics Setup. W wywołanym 256 Color Software Rendering, jeśli nie mamy karty graficznej 3D lub jeśli 3D Hardware Rendering, gdy taką kartę mamy (obecnie większość kart posiada funkcję 3D, więc prawie na pewno będziemy musieli zaznaczyć tę drugą opcję). Ale to nie koniec. W tym samym okienku wybieramy klawisz Advanced Settings i odpowiednią kartę. W przypadku gdy mamy kartę pierwszą Voodoo zaznaczamy opcję Use 3DFX Voodoo card, jeśli ATI Rage następującą opcję, a gdy inne karty graficzne - zaznaczamy Use 3D through primary card - to powinno wystarczyć. Akceptujemy ustawienia, wciskając klawisz OK w obu okienkach, i przystępujemy do gry.

Wprowadzenie do Deathtrap Dungeon

Fang, Miasto Straconych Dusz, dawnie znane jako miasto Obfitości, jest rządzone żelazną ręką przez tyra - barona Sukumvita. Głęboko na wzgó-

rzach górujących nad Fang, wybudował on labirynt składający się z wypełnionych pułapkami korytarzy i komnat zamieszkałych przez wracające samym wyglądem żółtek kreatury zła. Nazwał je Deathtrap Dungeon. Wszyscy, którzy wystąpili przeciwko Baronowi, zostali tam wysłani. Żaden z nich nie wyszedł. Jednak Baron miał duszę hazardzisty i uwielbiał rozgłos. Ogłosił więc, iż wszyscy spoza Fang są mile widziani i mogą wkroczyć do lochu z własnej nieprzymuszonej woli. Jeżeli uda im się zabić największą bestię, czerwonego smoka Mekora i wyjść z lochu w jednym kawałku, zdobędą 10 000 sztuk złota oraz wywalczą wolność dla miasta Fang. Pierwszego roku siedemnastu dzielnych wojowników zdecydowało się udać na "spacer", jak zaczęto potem nazywać owo wyzwanie. Żaden z nich nie powrócił. Teraz ty postanowiłeś spróbować sił.

Cel Deathtrap Dungeon

Twoim zadaniem jest zgładzenie czerwonego smoka Mekora oraz wyniesienie z lochów całego łba. Zagłębiając się coraz bardziej w lochy, będziesz musiał zbierać wszystkie broń i czary, jakie znajdziesz i jakie możesz wykorzystać. Rozpoczynasz grę na początku pierwszego etapu - Iglicy. Pod koniec każdego dostaniesz podsumowanie dokonania oraz krótką "odprawę" na temat tego, co musisz zrobić, aby ukończyć następny etap. Do wyboru masz dwie postacie - bohaterkę, Red Lotus, oraz bohatera - Chaindoga.

Menu główne (Main Menu)

Kiedy uruchomisz grę po raz pierwszy, po wprowadzeniu zostaniesz przeniesiony do Głównego Menu, które składa się z sześciu rogatych czaszek, wiszących na ścianie. Klikając czaszki, uzyskasz dostęp do następujących opcji: Restore Game, New Game, Save Game, Load Game, Setup oraz Quit. Wybierz interesującą cię opcję za pomocą myszy.

Restore Game

Kliknięcie jej przywróci aktualnie rozgrywaną grę.

New Game

Kliknięcie czaszki przeniesie cię do ekranu przedstawiającego dwie stare księgi, zatytułowane Single Player oraz Multiplayer. Wybierz interesującą cię typ rozgrywki, klikając na odpowiedniej księdze. U dołu ekranu znajduje się obracający się topór oznaczony Back. Kliknięcie go spowoduje powrót do Main Menu.

Gra w trybie SINGLE PLAYER

Tu wybierasz, którą postać chcesz grać - Chaindogiem czy Red Lotusem. Kliknij którąkolwiek, aby dokonać wyboru. Zaznacz pierwszy etap. Iglicę, by rozpocząć wędrówkę w Deathtrap Dungeon. Pozostałe etapy,

znajdujące się poniżej Iglicy, nie są dostępne, dopóki nie dojdiesz do nich, pokonując grę w prawidłowej kolejności. Kliknij obraz etapu - rozpocznie rozgrywkę. Kiedy ukończysz dany etap, zawsze możesz do niego wrócić i spróbować sił jeszcze raz - przez menu New Game, klikając na Single Player Game, a następnie wybierając etap, który cię interesuje. Możesz grać tylko na tych, które już ukończyłeś. Zauważ, że jeżeli zaczniesz grę od etapu, który już wcześniej ukończyłeś, twoja postać będzie pozbawiona wszelkiego ekwipunku, jaki zdobyła podczas gry w trybie kampanii. W ten sposób możesz ukończyć całą grę bądź jej część w trybie kampanii, a następnie cofnąć się i wypróbować rozgrywać ulubione etapy. Kliknięcie Back cofnie cię do ekranu New Game.

Gra w trybie MULTIPLAYER

Poprzez sieć lokalną możesz współzawodniczyć ośmioma graczami. Kliknięcie Back cofnie cię do ekranu New Game. Kliknięcie Charakter Name pozwala na wpisanie imienia bohatera bądź bohaterki do trzdziestu znaków. Możesz wybrać bohatera bądź bohaterkę oraz kolor twojego wojownika, klikając jedną z czerwonych, zielonych, żółtych lub niebieskich tarcz. Pod tarczami znajduje się obraz etapu sieciowego, który wybrałeś. Zaznaczenie strzałek znajdujących się po bokach obrazka pozwala na przewijanie dostępnych etapów sieciowych. Poniżej znajduje się cyfra, kliknięcie jej pozwoli na wybranie liczby osób, które będą grały w sieci. Jednocześnie może grać maksymalnie osiem osób. Możesz też dostosować poszczególne parametry gry.

Opcja liczby zabić pozwala określić, czy będziesz rozgrywał standardowy Deathmatch czy grę do ostatniego, który pozostanie przy życiu. Jeżeli określisz liczbę śmierci na 1 lub więcej, będziesz miał do czynienia ze standardowym Deathmatchem. Pierwsza osoba, która osiągnie określoną liczbę zwycięstw, zostanie zwycięzcą. Jeżeli ustawisz liczbę zabić na 0, rozpocznie grę do ostatniego żywego. Ostatni gracz stojący na nogach zostanie zwycięzcą.

Możesz też kliknąć ikony broni do walki wręcz bądź rażącej z odal - aby wybrać, które z nich będą się pojawiały podczas gry jako dodatki. Ikona gwiazdy - na prawo od menu broni do walki wręcz i z odal - wybierze bądź odznaczy wszystkie broń danego typu, jakie będą pojawiały się w grze.

Poniżej znajduje się menu pozwalające wybrać, czy podczas gry będą dostępne napoje uzdrawiające, czary, inne napoje oraz uroki. Kliknięcie Hand of Chaos losowo przydzieli wszystkie przedmioty, które mogą pojawić się w grze. Aby rozpocząć grę, kliknij napis Start Game. Przed

rozpoczęciem upewnij się, czy ustawiłeś liczbę graczy oraz mapę, na której będzie się toczyła rozgrywka. Aby dołączyć do toczącej już przez innych gry, kliknij napis Join Game. W tym przypadku nie musisz określać, na której mapie będzie się toczyła rozgrywka ani też liczby graczy. Gra nie rozpocznie się, dopóki nie przyłączy się gracz w odpowiedniej ilości.

Wczytywanie i zapisywanie gry

Deathtrap Dungeon wykorzystuje system punktacji zapisów. Oznacza to, że nie możesz zapisać stanu gry w dowolnym momencie. Możliwe jest to tylko w pewnych określonych i bezpiecznych punktach w lochu. Są one oznaczone unoszącymi się, lśniąco-białymi czaszkami. Istnieją dwa typy oświetlenia - białe i czerwone. Przy białym oświetleniu czasce możesz zapisać stan gry w dowolnym momencie. W przypadku czerwonej będziesz musiał zapłacić za przywilej zapisania gry pięć złotych monet. Zostaną one automatycznie odejęte od twojego aktualnego stanu posiadania. Korona jest warta trzy złote monety. Jeżeli nie dysponujesz odpowiednimi funduszami, nie będziesz mógł zapisać stanu gry, dopóki nie odnajdziesz białej czaszki. Wypatruj więc złotych monet oraz koron. Aby zapisać stan gry w danym punkcie, naciśnij klawisz spacji bądź ESC, aby przejść do głównego menu i wybrać opcję zapisu. Wybierz pozycję, w której chcesz zapisać grę, a następnie kliknij obraz, jaki się pojawi, by zapisać grę. Możesz wczytać grę w dowolnym momencie poprzez główne menu. Zaznacz pozycję, którą chcesz wczytać, a następnie kliknij obrazek, aby potwierdzić wybór. Rozpocznie grę od danego punktu zapisu.

Ustawienie gry (Setup)

Kliknięcie tej czaszki przenosi cię do stanowiska szalonego alchemika, który przy okazji para się jeszcze torturami. Na stole znajdują się następujące przedmioty: gałki oczne, ucho, kilka kluczy oraz zestaw zakrawających narzędzi i maczug. Kliknięcie obracającego się topora u dołu ekranu cofnie cię do głównego menu.

Oczy - ustawienia graficzne

Rozdzielczość ekranu (Screen Resolution)

Zaznaczenie tej opcji pozwala wybrać jedną z dostępnych rozdzielczości. Wybierz taką, która najbardziej odpowiada twojej konfiguracji sprzętowej. Pamiętaj jednak, że im wyższa rozdzielczość, tym większe trudności będzie miał komp.

Screen Layout

Kliknięcie go przełącza między trybem pełnoekranowym a szerokoekranowym.

Gamma Correction

Klikając plus oraz minus możesz zwiększyć bądź zmniejszyć stopień jasności ekranu (bardzo przydatne w niektórych lochach). Możesz też przeciągnąć suwak na odpowiadający ci poziom.

Screen Size

Klikając obrazek bądź plus i minus, ustaw rozmiar ekranu na taki, który będzie ci odpowiadał.

Ucho - ustawienia dźwiękowe

Zaznaczenie ucha przeniesie cię do ekranu ustawień dźwiękowych. Pod rozciągany facetem znajduje się suwak z czaszką. Klikanie plusa i minusa bądź przesuwanie czaszki zwiększy/zmniejszy poziom głośności efektów dźwiękowych. Wsłuchaj się we wrzaski ofiary, aby wybrać odpowiadające ci ustawienia. Pod kapelą orków znajduje się drugi suwak. Działa on tak samo jak ten od efektów dźwiękowych, tyle że odpowiada za poziom głośności muzyki. Posłuchaj kapeli i wybierz odpowiadające ci ustawienia.

Klucze, czyli ustawienia klawiatury

Zaznaczenie kluczy przeniesie cię do ekranu przedstawiającego ustawienia klawiatury, myszy oraz, jeżeli masz takowy, dżojstika. Aby zmienić przypisanie danej komendy, wybierz ją za pomocą myszy bądź klawiszy kierunkowych, Naciśnij klawisz ENTER, by otworzyć komendę do edycji. Aby przypisać daną komendę klawiaturze, naciśnij klawisz, który chcesz przypisać danej komendzie. Jeżeli chcesz przypisać ją myszy, za pomocą lewego i prawego guzika przewijaj możliwe komendy, a następnie naciśnij ENTER, by wybrać tę, która cię interesuje. Aby przypisać komendę dżojstikowi, wybierz interesującą cię komendę za jego pomocą, a następnie naciśnij klawisz ENTER. Jeżeli po otwarciu komendy do edycji zmienisz zdanie, naciśnij klawisz ESC. To przywróci poprzednie przypisanie komendy. Kliknięcie guzika Default Options spowoduje przywrócenie standardowych ustawień. Pamiętaj, że kluczem do sukcesu jest takie ustawienie komend, byś nie musiał się zastanawiać, jak zmusić twojego bohatera do skoku czy ciachnięcia mieczem albo walnięcia pałą.

Maczuga oraz zakrwawione narzędzia, czyli ustawienia sprzętowe

Możesz ustawić tu czułość myszy. Jeżeli masz podłączony i skonfigurowany dżojstik, też będzie tutaj wyszczególniony. Możesz sprawdzić jego wykalibrowanie oraz jego guziki - za pomocą pentagramu. Aby skonfigurować mysz lub dżojstik, będziesz musiał wrócić do ekranu ustawień klawiatury.

Quit

Kliknięcie tej czaszki spowoduje wyjście z gry. Zaznacz YES, aby wyjść - bądź NO, by powrócić do głównego menu.

Sterowanie bohaterem

Poniższe ustawienia są standardowe. Możesz dostosować je do własnych potrzeb, wybierając z głównego menu Setup, a następnie klucze.

Standardowe ustawienia klawiatury

Poruszanie się

(Strzałka do góry) - Ruch do przodu (Strzałka w lewo) - Obrót w lewo (Strzałka w prawo) - Obrót w prawo (Strzałka w dół) - Ruch do tyłu (klawisz A + strzałka do góry/w dół) - Bieganie (klawisz A + strzałka w lewo/w prawo) - Szybki obrót (klawisz Z + strzałka w lewo/w prawo) Przesunięcie bokiem (unik) (klawisz Z + strzałka do góry/w dół) - Kroki

(ENTER)

Skok bądź wspinaczka, jeżeli stoisz twarzą do ściany. Jeżeli miejsce, na które chcesz się wspiąć, znajduje się zbyt wysoko, postać pocskoczy w miejscu. Zwróć uwagę, że im szybciej się poruszasz, tym dalej będziesz mógł skoczyć. Najdłuższe skoki wykonuje się oczywiście z biegu. Wskaźnik skoku, znajdujący się w lewym górnym rogu ekranu, informuje, jak daleko możesz skoczyć.

(ENTER + klawisz kierunkowy) - Skok w wybranym kierunku (ESC) - Przejdź do głównego menu (Spacja) - Aktywacja bądź użycie przedmiotu w grze, np. otwarcie drzwi lub pociągnięcie za dźwignię. (Tab) Widok oczami postaci

Klawisze kierunkowe pozwalają rozglądać się dookoła, jeżeli jednocześnie trzymasz wciśnięty klawisz Tab. Naciśnięcie Caps Lock spowoduje wystrzelenie z broni do walki na odległość w miejsce, na które aktualnie spoglądasz.

(F1, a następnie klawisz numeryczny) - Przywołuje menu broni do walki wręcz i wybiera daną broń (F2, a następnie klawisz numeryczny) - Przywołuje menu broni do walki na odległość i wybiera daną broń (F3, a następnie klawisz numeryczny) - Przywołuje menu czarów i wybiera dany czar (F4, a następnie klawisz numeryczny) - Przywołuje menu eliksirów i wybiera dany eliksir (Caps lock + strzałka do góry) - Ciężce znad głowy (Caps lock + strzałka w lewo) - Pchnięcie (Caps lock + strzałka w prawo) - Ciężce (Caps lock + strzałka w dół) - Parowanie (Caps lock + strzałka w prawo i w lewo) - Atak od tyłu (S) - Wystrzelenie wybranego czar. (Caps Lock) - Wystrzelenie z broni na odległość

Zdrowie

Grę rozpoczynasz ze 100 punktami zdrowia (czyli zdrowiem byka).

przedstawionymi jako numer obok białej czaszki, która znajduje się w lewym górnym rogu ekranu. Jeżeli liczba ta spadnie do zera, jesteś martwy.

Poruszanie się

Przytrzymanie strzałki "do góry" sprawia, że twoja postać idzie do przodu. Strzałka "w dół" odpowiada za cofanie się. Strzałki "w lewo" i "w prawo" odpowiadają za obrót postaci. Przytrzymanie klawisza A podczas naciśnięcia klawisza kierunkowego sprawia, że postać porusza się szybciej. Przytrzymanie klawisza Z wraz ze strzałką w lewo lub w prawo powoduje przesunięcie postaci w danym kierunku. Przytrzymanie klawisza Z wraz ze strzałką "w górę" lub "w dół" powoduje ostrożne przejście postaci do przodu bądź do tyłu. Stosując taki typ poruszania się, na pewno nie spadniesz z żadnej krawędzi.

Walka

Przytrzymanie klawisza Caps Lock i naciśnięcie klawiszy kierunkowych zmusza postać, by ruszyła do ataku. Dostępne są najróżniejsze kombinacje cięć, pchnięć oraz parowania. Na początek trochę poćwicz. Jeżeli wybrałeś broń do walki na odległość, naciśnięcie Caps Lock spowoduje wystrzelenie z owej broni (np. strzał z łuku dla uniknięcia huk). Naciśnięcie klawisza S (jak Spell) powoduje rzucenie aktualnie wybranego czar. Czary mogą być rzucane nawet wtedy, kiedy postać ma w łapie broń. Deathtrap Dungeon wykorzystuje system automatycznego nakierowywania. Strzelisz do najbliższego celu w polu widzenia. Aby skonkretyzować, w którym kierunku będziesz strzelał, naciśnij klawisz TAB, a następnie za pomocą klawiszy kierunkowych przesuwaj pole widzenia. Możesz strzelać zarówno z widoku pierwszej, jak i trzeciej osoby.

Skakanie i wspinaczka

Naciśnięcie klawisza ENTER powoduje, że postać skacze w miejscu. Jeżeli naciśniesz ENTER w momencie, kiedy będziesz szedł bądź biegł do przodu, postać skoczy do przodu. Im szybciej biegniesz, tym dalej postać skoczy. Do pokonywania niektórych przeszkód będziesz potrzebował dużego rozpędu. Wskaźnik skoku, znajdujący się w lewym górnym rogu ekranu, informuje, jak daleki skok oddasz w zależności od tego, jak duży miałeś rozpęd. Naciśnięcie klawisza ENTER wraz ze strzałką "w lewo" lub "w prawo" spowoduje, że postać skoczy w danym kierunku. Naciśnięcie klawisza ENTER wraz ze strzałką "w dół" spowoduje, iż twoja postać skoczy do tyłu. Naciśnięcie klawisza ENTER w chwili, gdy twoja postać stoi twarzą do ściany bądź bloku spowoduje wspięcie się - jeżeli będzie to możliwe. Gdy postać skoczy w miejsce, oznacza to, że dane miejsce znajduje się poza twoim zasięgiem.

Uruchamianie mechanizmów oraz poszukiwanie różnych rzeczy

Dźwignie, drzwi, platformy oraz inne urządzenia obsługujesz, podchodząc do nich i naciskając klawisz SPACJA.

Działanie takie spowoduje np. otwarcie skrzyni, uruchomienie platformy, odkrycie ukrytych drzwi, a być może nawet uruchomienie pułapki, co pozabawi postać życia.

Orientacja

Podczas wędrówki po lochu możesz pomóc sobie, rysując od czasu do czasu na posadzce strzałkę za pomocą kredy. Ilość kredy, jaka ci pozostała, jest przedstawiona jako ósma ikona na końcu menu broni rażącej na odległość. Aby jej użyć, przywołaj menu broni na odległość (F2), a następnie naciśnij klawisz 8. Wprawdzie masz ograniczony jej zapas, jednak zostaje on odnowiony na początku każdego etapu. Powinno ci to pomóc w orientacji w labiryncie.

Trucizna

Jeżeli zostaniesz otruty, pojawi się ikona zielonej czaszki, zaś ekran rozbłyśnie na krótko zielonym kolorem. Wykorzystanie jednego antidotum usunie wszystkie ikony otrucia. W przeciwnym razie zaczniesz tracić punkty zdrowia w równym tempie, aż do momentu śmierci w mękach (okropne).

Czas trwania czarów, napojów oraz mieczy

Czary są zbierane i przechowywane. Możesz je wykorzystywać w dowolnym momencie. Efekt czar. jest natychmiastowy. Większość eliksirów oraz zaklęć może zostać zebrana i wykorzystana w dowolnym momencie. Czas działania eliksiru bądź zaklęcia jest ograniczony. Jeżeli wykorzystasz dany eliksir bądź zaklęcie, na ekranie pojawi się dodatkowa ikona lub twoja postać otoczy poświata. Kiedy ikona lub poświata znikną, oznacza to, że zaklęcie bądź eliksir przestały działać. Magiczne bronie (miecze Red, Venom, Silver i Black Opit, oraz Magic Warhammer) są szczególnym przypadkiem. Wraz z użyciem ich moc będzie zanikać, dopóki nie wyczerpie się całkowicie. Wtedy broń zniknie. Podniesienie jeszcze jednej broni takiego samego typu podmieni starą na nową - w pełni natadowaną. Możesz posiadać tylko jedną broń danego typu.

Menu klawiszy funkcyjnych

Broń, której obecnie używasz, jak również ewentualne czary są przedstawione na ekranie w postaci ikony w prawym górnym rogu ekranu. Wyświetlona jest także liczba ewentualnej amunicji oraz ilość posiadanych przez ciebie czarów wybranego typu. Są cztery menu - broni do walki wręcz, na odległość, czarów oraz eliksirów i zaklęć. Naciśnięcie klawiszy od F1-F4 przywołuje dane menu jako rząd ikon wzdłuż dołu ekranu. Przed stawiają one zebrane podczas wędrówki bronie oraz inne przedmioty. Każda ikona ma liczbę w prawym dolnym rogu. Naciśnięcie jej na klawiaturze spowoduje aktywację bądź deaktywację danej broni, czar. bądź zaklęcia. Niektóre ikony będą miały też drugą liczbę w prawym górnym rogu. Określa ona ilość posiadanych przez ciebie zaklęć lub czarów dane-

go typu bądź też ilość amunicji dla danej broni rażącej na odległość. Aktywne zaklęcia będą wyświetlane jako ikony w lewym górnym rogu ekranu.

F1: Broń do walki wręcz

Jeżeli w danym "pudełku" znajduje się ikona oznaczona numerem, znaczy to, że posiadasz daną broń. Naciśnięcie odpowiadającego jej klawisza numerycznego spowoduje uzbrojenie postaci w daną broń oraz podświetlenie jej numeru. Możesz nieść tylko jedną sztukę danego typu broni. Ikona wybranej broni pojawi się w prawym górnym rogu ekranu.

1: Miecz (Sword)

Standardowe wyposażenie każdego uczestnika Deathtrap.
Typ: ostra

2: Młot bitewny (Warhammer)

Niezbędny do miażdżenia czaszek przeciwników w satysfakcjonujący sposób. Powolny, ale siejący zniszczenie.
Typ: tępa

3: Miecz czerwony (Red Sword)

Potężna broń - postrach smoków i demonów.
Typ: ostra/czerwona magia

4: Czarny miecz dusz (Black Spirit-sword)

Straszliwa broń, zadaje ciężkie rany. Jednak używaj jej ostrożnie, gdyż za każdą ranę zadaną przeciwnikowi sam otrzymasz taką samą.
Typ: ostra/czarna magia

5: Miecz srebrny (Silver Sword)

Postrach umarłaków, wysyła ich wrzeszczące dusze z powrotem do piekła.
Typ: ostra/biała magia

6: Miecz zatruty (Venom Sword)

Pokryty najbardziej zabójczymi toksynami znanymi człowiekowi. Szczególnie skuteczny przeciwko zatrutaczom środowiska lochu, dużym pająkom i skorpionom.
Typ: ostra/trucizna

7: Magiczny młot (Magic Warhammer)

Jedyna skuteczna broń przeciwko skalistym. Życzymy miłej zabawy.
Typ: tępa/szara magia

8: Nieuzbrojony

Z pięści, z buta tudzież z byka.
Typ: tępa jak cholera

F2: Broń do walki na odległość

Naciśnięcie klawisza numerycznego spowoduje uzbrojenie postaci w daną broń (jeżeli ją masz). Naciskając Caps Lock, wystrzelisz z danej broni. Z wyjątkiem bomb możesz nieść ze sobą tylko jedną sztukę danego typu broni. Ilość amunicji, jaką dysponujesz do danej broni, jest przedstawiona jako liczba w prawym górnym rogu ikony symbolizującej daną broń. Ikona broni, której obecnie używasz, pojawi się w prawym górnym rogu ekranu wraz z liczbą określającą, jaką ilość amunicji dla danej broni dysponujesz. Kiedy podniesiesz amunicję (rakietę, granatę, naboje do rusznicy lub żółtą smokę), zostanie ona dodana do całkowitej liczby amunicji dla danej broni (jeżeli dysponujesz daną

bronią). Jeżeli nie posiadasz broni, dla której amunicję znalazłeś, weźmiesz ją, ale nie będzie ona wyświetlana do momentu, kiedy znajdziesz daną broń.

1: Garłacz (Blunderbuss)

Garłacz wykorzystuje czarny proszek alchemików do wyrzucania chmury gwoździ i ołowiu w stronę przeciwnika. Bardzo skuteczna, jednak ciężko znaleźć do niej amunicję.
Typ: balistyczna

2: Bomba (Bomb)

Potężna broń lotna z krótkim lontem. Upewnij się, że nie usmażysz się za pomocą własnej broni.
Typ: wybuchowa

3: Granatnik (Grenadier's Companion)

Granatnik wyrzuca zabójcze granaty siarczane Kompanion w kierunku przeciwnika.
Typ: wybuchowa

4: Piekłne urządzenie (Infernal Device)

Wystrzeliwuje rakietę dużej mocy w kierunku przeciwnika. Zarówno broń, jak i amunicja do niej spotykane są rzadko, więc korzystaj z niej rozważnie.
Typ: wybuchowa

5: Miotacz płomieni (Firethrower)

Za pomocą miotacza płomieni możesz skąpać przeciwnika w chmurze ognia. Wykorzystuj go rozważnie, gdyż amunicję do niego (żółtą smokę) nie jest łatwo zdobyć, co możesz sobie zapewne wyobrazić.
Typ: ogień

6: Ognista lanca (Flamelance)

Ognista lanca strzela impulsami energii magicznej. Trafiony przeciwnik zostaje zdeintegrowany. Sama lanca również zdeintegruje się, kiedy zużyjesz całą jej energię.
Typ: energetyczna

8: Kreda (Chalk)

Rzecz jasna, kreda nie jest bronią na odległość, jednak wybór jej spowoduje narysowanie na podłodze strzałki, która pomoże zorientować się w labiryncie.

F3: Czary

Naciśnięcie klawisza numerycznego powoduje wybranie danego czaru (jeżeli jego ikona znajduje się na ekranie). Naciśnięcie klawisza S spowoduje rzucenie danego czaru. Możesz rzucić czary nawet wtedy, kiedy trzymasz w ręku broń. Wybrany czar będzie też pokazywany jako ikona w prawym górnym rogu ekranu, wraz z liczbą określającą, jaką jego ilość obecnie posiadasz. Istnieje limit danego czaru. Kiedy do niego dobiejesz, nie będziesz mógł go podnosić, dopóki nie wykorzystasz części z tych, które masz przy sobie.

1: Ogniki (Firefly)

Sprawia, że dookoła twojego ciała zaczyna płynąć rzeka światła, podobna do małych ogników. Przydatny w tych ciemnych i przerażających miejscach (czyli praktycznie wszędzie).

2: Kometa (Starspell)

Wystrzeliwuje kulę jasnego światła, które odpędza ciemności wiecznej nocy podziemi. Przydatne do walki z UU (Upierdliwymi Umarłakami).

Typ: energetyczny/biała magia

3: Ognista kula (Fireball spell)

Ciska kulę ognia w przeciwnika.
Typ: wybuchowy/czerwona magia

4: Ostrza (Razorspell)

Ciska w powietrze chmurę ostrych ostrzy. Ktokolwiek stanie na drodze owej chmury, będzie się czuł lekko pocięty, delikatnie mówiąc.
Typ: ostry/szara magia

5: Grad (Jetspell)

Wystrzeliwuje w kierunku przeciwnika grad skał. Robisz za jednoosobowy oddział kamieniująco-egzekucyjny.
Typ: tępy/szara magia

6: Większe ostrze

Ten czar raz rzucony pozostanie przez pewien czas jako ściana zabójczej energii.
Typ: ostry/szara magia

7: Łuk potęgi (Arc of Power)

Przywołuje potęgę boga burzy, który siecze w twych przeciwników piorunami. Szokująco efektywny.
Typ: energetyczny/niebieska magia

8: Bojowe świnię Zguby (War Pigs of Doom)

Dziwaczny czar - podobno jest wytworem lekko szurniętego maga; przywołuje z innego wymiaru dziwne świnię ogarniętą rządzą samozniszczenia. Ich jedynym celem życia jest eksplodować. Najlepiej w kogoś obok.
Typ: wybuchowy/czerwona magia

F4: Elikiry oraz zaklęcia

Naciśnięcie klawisza numerycznego powoduje aktywację danego eliksiru bądź zaklęcia (jeżeli jego ikona znajduje się na ekranie). Niektóre zaczynają działać w momencie podniesienia. Ilość posiadanych zaklęć danego typu znajduje się w prawym górnym rogu ikony. Jeżeli aktywujesz jakieś zaklęcie, jego ikona pojawi się w lewym górnym rogu ekranu. Istnieje limit - jak dużo eliksirów i zaklęć danego typu możesz mieć przy sobie. Kiedy do niego dobiejesz, nie będziesz mógł podnosić danego zaklęcia bądź eliksiru, dopóki nie wykorzystasz części z tych, które masz przy sobie.

1: Elikir uzdrawiający (Health Potion)

Niezbędne wyposażenie każdego poszukiwacza przygód. Zbieraj, ile wlezie, a wykorzystaj jak najmniej.

2: Antidotum (Antidote)

Wykorzystanie jednego antidotum cofa wszystkie efekty otrucia.

3: Siła (Strength)

W znacznym stopniu zwiększa liczbę zadawanych obrażeń.

4: Szybkość (Speed)

W znacznym stopniu zwiększa szybkość.

5: Zaklęcie chłodu (Charm of Icy Cool)

Niezbędne wyposażenie śmiatka, który na serio rozważa zaatakowanie smoka. Zaklęcie chłodu pozwala używającemu na krótkotrwałe opieranie się negatywnym efektem smoczego oddechu (jak np. zwęglenie).

6: Tarcza (Warding)

Zaklęcie to otacza Cię magiczną zbroją, która absorbuje obrażenia. Działa tak długo, dopóki wszystkie tarcze nie zostaną zniszczone.

7: Antymagia (Anti-magic Charm)

Zaklęcie to absorbuje zgubne skutki wrogiej magii. Działa tak długo, dopóki wszystkie tarcze nie zostaną zniszczone.

8: Niewidzialność (Invisibility)

Zaklęcie to sprawia, że na krótki czas stajesz się niewidzialny.

Mieszkańcy Deathtrap Dungeon

Do barona Sukumvita Smoka Melkora zgłosiło się tłumnie wiele złych stworów, gotowych zderzyć siódma skórę z mieszkańcami miasta Fang (Kief). Do smoka przyłączył się potężny władca demonów z Pałacu Agonii, znajdującego się w Piekłnych Chęciach. Przywiódł on ze sobą hordy legionu potężnych. Ich członkowie wywodzą się z armii Umarłaków - silnie nadpsutych zombie, złowrogich i podstępnych kościółków (Skeleton Warriors), mrocznych krew w żyłach upiórów, a także oddziałów uderzeniowych z Otchłani - chichoczących złowrogo chochlików (Imp), zjadających przekleśników (Pit Fiends), kapłanek wojowniczek (Warrior Priestesses) o czarnych sercach, czterech zbrojnych demonów (Demonesses) i podobnych mrocznych czartów.

Na wezwanie Melkora odpowiedziały i inne stwory Chaosu. W głębi lochu założyły gniazdo wojownicze insekty, które dzięki latającym żąłdacom i opancerzonym w chitynę rękawom wywalczyły sobie własne miejsce. Orki z Plemienia Okoszonów (Taloned Eye) przysłały drużynę dzikich wojowników, na czele których stanął Szaman Ugluk Stormfart. Pojawiły się też trzy meduzy o spojrzeniu zdolnym zamienić ofiarę w kamień (niektóre nauczycielki potrafią to samo). Załączam pozdrowienia! Założyły one swą siedzibę w Kanałach (Severs). Król szczuroludów, Skabulus, przybył z pełną brygadą muszkieterów i innego tałatajstwa, dowodzoną przez poruczników (Lieutenant), którzy są mieszkańcami ogrów i szczuroludów. Zbudowali wokół Smoczego Legowiska niemal nieprzebyty pierścień umocnień i gniazd oporu. Na służbę Melkora zgłosili się też smoczy rycerze - wojownicy, którzy przeszli na stronę Zła. Nie zabrakło i licznych skalniaków (Rock-monster), potwornych kamiennych bestii, kierujących się złościwością i chciwością. Zjawili się paskudni alchemicy, którzy porywają niewinnych mieszkańców miasta Fang i dokonują na nich przeciwnych naturze eksperymentów, tworząc rozmaite potwory, których jedynym celem jest miażdżyć, dusić, mordować i niszczyć tych, co okazali się dość głupi, by zaryzykować i stawić czoło niebezpieczeństwu Lochu.

To tylko niektóre z niebezpieczeństw, na jakie natkniesz się, gdy będziesz usiłował zabić smoka. Tylko najlepsi mogą uporać się z zadaniem.

Czy jesteś najlepszy?

UWAGA! NASZE CENY SPADAJĄ!



Settlers 4 to kolejna część znakomitej sagi o małych osadnikach. Tym razem do wyboru będziesz miał 4 rasy: Rzymian, Wikingów, Majów i tajemniczą „Ciemną Rasę”. Dodatkowo kupując Settlers IV w naszej promocji otrzymasz w prezencie najnowszy zestaw dodatkowych misji o wartości 49 złotych.

99⁹⁰
SETTLERS IV - NOWE MISJE



Atlantis 2 to wspaniała gra przygodowa o intrygującej fabule. Jej narracja prowadzona jest w sposób bardzo tajemniczy i ascetyczny. Tak naprawdę dopiero pod koniec gry dowiadujemy się jaką rolę pełnimy w walce dobra ze złem. Gra jest pełna magii, pradawnych bóstw, demonów i metafizyki tworzących jej niepowtarzalny klimat.

34⁹⁰ PL
ATLANTIS II



Larry 7 to przygodówka, w której wcielasz się w Larry'ego Laffera – najlepszego podrywacza. Los przynosi Ci na statek miłości, na którym musisz oczywiście zacząć podryw i tak naprawdę tylko to się liczy. Naturalnie dotarcie do najbardziej pięknych i najbardziej ponętnych kobiet będzie wymagało sporego główkowania, bez tego gra byłaby bezwartościowa.

34⁹⁰ PL
LARRY 7

SUPER PROMOCJE WIRTUALNEGO ŚWIATA - MARZEC

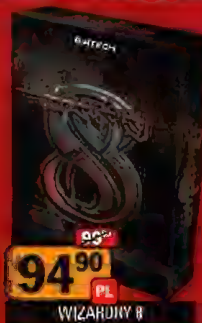
SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA



94⁹⁰
ETHERLORDS



94⁹⁰
GOTHIC



94⁹⁰ PL
WIZAZNYCY 8



118⁹⁰ PL
POOL OF RADIANCE



119⁹⁰
MEDAL OF HONOR

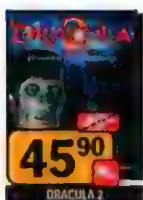
Kupując jeden z produktów ze Specjalnej Oferty Wirtualnego Świata otrzymasz jedną z trzech fantastycznych gier: TRAFFIC GIANT GOLD PL, GIANTS: OBYWATEL KABUTO PL lub ORIGINAL WAR PL GRATIS!



19⁹⁰
FALLOUT



28⁹⁰
GORASUL



45⁹⁰
DRACULA 2



46⁹⁰
INOPIDNA WYSPA



47⁹⁰
RED FACTION



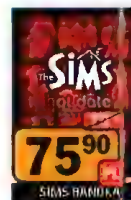
48⁹⁰
STARCRAFT



49⁹⁰
KNIGHTS & MERCHANTS II



74⁹⁰
KRZYŻACY



75⁹⁰
THE SIMS



76⁹⁰
TAINA - FRANK HERBERT



94⁹⁰
GHOST RECON



94⁹⁰
WIERDZA



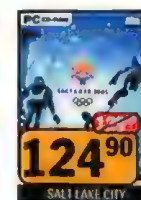
94⁹⁰
ALIEN VS. PREDATOR 2



118⁹⁰
EMPIRE EARTH



119⁹⁰
HARRY POTTER



124⁹⁰
SALT LAKE CITY



124⁹⁰
MOTORACE 3



138⁹⁰
CIVILIZATION III

CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Koszty wysyłki już od 7,90 zł. (3-7 dni)
- Dostawa na drugi dzień – dopłata tylko 7 złotych. Razem 14,90 zł.
- Bezpieczeństwo – paczkę dobieramy przy odbiorze przesyłki.
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Fachowa obsługa i zawsze rzetelne informacje.
- Ceny zawierają podatek VAT.



22⁹⁰ KRUCJATA LIBERTEO
28⁹⁰ DZIER SMOKA
27⁹⁰ DZIEDZICTWO KRWI
25⁹⁰ SADZAWKA BLASKU

JUŻ W SPRZEDAŻY PRZENOŚNE KONSOLE

GAME BOY COLOR GAME BOY ADVANCE

GRY KARCJANE I RPG



35⁹⁰
MAGIC THE GATHERING 7 ED.



45⁹⁰
LORDS OF THE RING



48⁹⁰
NOWOŚCI GRA KARCJANA "HARRY POTTER"

Zestaw podstawowy zawiera: 2 talie po 30 kart, kolorowa instrukcja 112 stron.

Zestaw podstawowy zawiera: 63 karty (60 statków + 3 rzadkie karty włożone losowo), instrukcję do gry w pol. i ang. + w języku polskim

Zestaw podstawowy zawiera: zestaw zawiera dwie talie każda po 41 kart.

ZADZWOŃ I ZAMÓW : (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDZ NASZ SKŁEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM



w i r t u a l n y

świat

(0^{PREFIX} 22) 519 69 69

Pracujemy: **poniedziałek - piątek: 8⁰⁰ - 18⁰⁰,
w soboty: 10⁰⁰ - 14⁰⁰**

PRZED
PREMIERĄ

WYKONANIE

WYKONANIE

WYKONANIE

WYKONANIE

WYKONANIE

WYKONANIE

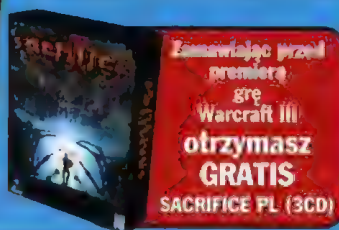
W tym dziale prezentujemy wielkie hity, których polskie premiery odbędą się w ciągu najbliższych miesięcy. Jednak już dziś możesz zarezerwować egzemplarz dla siebie! Dzięki temu zyskasz pewność, że otrzymasz grę jako jeden z pierwszych w kraju. Co więcej, wraz z wybranym tytułem dostaniesz wspaniały prezent (informacje poniżej przy każdej grze). Pamiętaj jednak, aby go otrzymać, musisz zamówić tytuł przed polską premierą - najlepiej już dziś.

WARCRAFT III



Trzecia odsłona doskonałej serii gier RTS Warcraft. Gracze będą walczyć w całkowicie interaktywnym świecie w którym znajdują: wędrujące potwory, neutralne miasta, twierdze czy świątynie. Gracz będzie mógł wybierać spośród czterech różnych ras: Orków, Ludzi, Nieumarłych i Ciemnych Elfów, z których każda dysponuje własnymi unikalnymi jednostkami, technikami wojennymi i magicznymi właściwościami.

PREMIERA: CZERWIEC 2002



Zamawiając przed premierą grę Warcraft III otrzymasz GRATIS SACRIFICE PL (3CD)

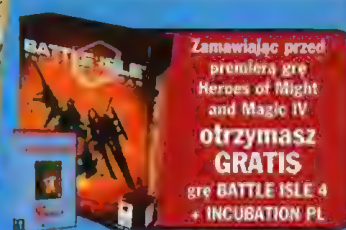
HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV



Przygoda rozpocznie się od zniszczenia zdezelowanego, starego świata z Heroeów III, a zakończy na zbudowaniu od podstaw nowego, doskonałego tylko z pozoru, świata o nazwie Axeoth. Rozwój krainy postępować będzie, w zależności od wybranej kampanii, w stronę dalszego rozwoju.

W Heroes of Might and Magic IV znajdziesz siedem rozwiniętych kampanii, w tym nowość - miasto Przytułek, dwadzieścia pięć map do osobnych potyczek, niezwiązanych z fabułą, lub do trybu multiplayer.

PREMIERA: 29 MARZEC 2002



Zamawiając przed premierą grę Heroes of Might and Magic IV otrzymasz GRATIS grę BATTLE ISLE 4 + INCUBATION PL

CAPITALISM 2



W Capitalism II gracz przejmuje kontrolę nad niewielkimi przedsiębiorstwami i stara się przekształcić je w ekonomiczne imperium. Na jego barki spadają decyzje dotyczące zatrudnienia, zakupów, promocji, wynajmu itp.

PREMIERA: KWIECIEŃ 2002



Zamawiając przed premierą grę Capitalism 2 otrzymasz GRATIS grę TRAFFIC GIANT GOLO PL

GTA 3



Znakomita a jednocześnie mocno kontrowersyjna trzecia część znakomitej serii gier akcji Grand Theft Auto. Tym razem przenosisz się w trzeci wymiar przestępczego polświata Liberty City.

PREMIERA: KWIECIEŃ 2002



Zamawiając przed premierą grę GTA 3 otrzymasz GRATIS grę DEVIL INSIDE PL

WARRIOR KINGS



Warrior Kings jest niesamowitą strategią czasu rzeczywistego. Pozwala ona na prowadzenie rozgrywek zarówno w internecie jak i na własnym komputerze. Warrior Kings przekracza dotychczasowe granice jakości przedstawionego świata, grafiki i inteligencji przeciwników.

PREMIERA: MARZEC 2002



Zamawiając przed premierą grę Warrior Kings otrzymasz GRATIS grę GIANTS PL

NAJTAŃSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

www.wirtualny.com

Na naszej stronie internetowej poza pełną ofertą Wirtualnego Świata znajdziesz wiele ciekawych wiadomości, plików, grafik i patchy do wszystkich gier. Ponadto składając zamówienie u nas otrzymujesz swoje ulubione gry taniej. W naszych KONKURSACH możesz wygrać ciekawe i oryginalne nagrody, w AUKCJACH zdobyć „białe kruki” ze świata gier.

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ Sp. z o.o.

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301, fax: (0-22) 519 69 70 Warszawa e-mail: wirtualny@wirtualny.com

Zastrzegamy sobie prawo do zmiany cen lub terminów realizacji zamówień wynikających ze zmian w planach wydawniczych dystrybutorów.



DEATHTRAP Dungeon EIDOS INTERACTIVE

KEY FEATURES

- Battle as either a male or female warrior
- 20 different 3D environments, each one filled with complex mazes, trait corridors and dark dungeons
- Fight over 50 monstrous characters from Fire-breathing Dragons and Exploding Pig to Zombies and other Dungeon Demons
- Master 13 horrific weapons including swords, hammers, mallets, flamethrowers, magic spells, and your bloody bare hands
- Intense multiplayer action for up to 4 players
- Based on the multi-million selling Fighting Fantasy book series by Ian Livingstone

Asylum Studios
EIDOS INTERACTIVE

CD-ACTION
www.cdaction.com.pl

1998 Eidos Interactive
© Asylum Studios
Deathtrap Dungeon (TM) is a registered trademark owned by Ian Livingstone
All rights reserved.

DEATHTRAP Dungeon EIDOS INTERACTIVE

www.kawaii.pl
Kawaii

PRZE • YAIBA • MAGICZNI WOJOWNICY • WOJOWNICZY

WOSKOWY CD-ROM 2002 100% 8,50
PEŁNOSPRAWNY POLSKI MAGAZYN DLA NIEŁOŚNIKÓW KAWAII

Kawaii
**DRAGONBALLOWE
PRZEBOJE!**

Aki
R
C

Pilka w grze - japoński bohaterowie boiska
Jina Gmessa i Magiczni wojownicy!
Yaiba - legendarny samuraj!
Oh My Goddess! - filmy, kiny i nie tylko
Ilustrowana encyklopedia Neon Genesis
Clamp i brązowe yaoi!
Pokemon i rodzaje potworków w harcie

Akira i jego świat!
Ranma 1/2 czwarta seria DBI?!
Spis walk w DB!

AVAILON

Już w sprzedaży

**KOLEJNA CZĘŚĆ NAJWSPANIALSZEJ SAGI RPG
W SPRZEDAŻY OD 6 MARCA!**

WIZARDRY 8

Polskie
ekskluzywne
wydanie zawiera
super gadżet
niespodziankę!

CZY MARZYŁEŚ O IDEALNEJ GRZE ROLE-PLAYING?

Z olbrzymim, żyjącym światem stworzonym z dbałością o najmniejszy detal. Z fascynującą i nieliniową fabułą pełną dramatycznych przygód, zagadek i niespodziewanych zwrotów akcji. Wypełnioną po brzegi akcją z ponad 100 rodzajami przeciwników, potężną magią i nowoczesną techniką. Z niezwykle zaawansowaną sztuczną inteligencją, dzięki której bohaterowie nareszcie działają i zachowują się jak prawdziwi ludzie. Dającą ogromną swobodę w kreacji i rozwoju postaci. Ze specjalnie zaprojektowanym intuicyjnym interfejsem obsługi, który nie odciąga uwagi od tego co najważniejsze...

WIZARDRY 8 TO PRAWDZIWA ESENCJA GATUNKU RPG.
W WIZARDRY 8 JEST WSZYSTKO, CO CHCIAŁBYŚ ZNALEZĆ W PRAWDZIWEJ GRZE RPG.



WERSJA KINOWA
RWESTIE MOWIONE
PO ANGIELSKU Z
POLSKIMI PODPISAMI

© 2001, 2002 Sir-tech Canada. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wizardry jest zastrzeżonym znakiem handlowym 1259190 Ontario Inc.

WKRÓTCE KOLEJNA WIELKA GRA RPG

GOTHIC

POZA PRAWEM PRZETRWAJĄ
TYLKO NAJSILNIEJSI



© 2001 Piranha Bytes. Wszystkie prawa zastrzeżone. GOTHIC™ jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Piranha Bytes. Wyprodukowane przez Piranha Bytes oraz Phenomedia AG.

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.cdprojekt.info

INTERAKTYWNA POLSKA WERSJA
KRYTYKA I REWIZJA
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

POZIOMY WYDANE
wp.pl
gry.wp.pl

SIRTECH

PIRANHA

KoniecznIE zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje przede wszystkim z źródła

• Vivisector: Creatures of Dr. Moreau

Powieści H.G. Wellsa to wdzięczny temat na gry komputerowe. Wehikuł czasu, niewidzialny człowiek czy wojna światów – które zapisane wielkimi literami stanowią dokładne tytuły jego dzieł, to stałe elementy wariu z nich. Już niedługo zaś do rodziny gier wellsowskich dołączy Vivisector: Creatures of Dr. Moreau. Gra, zdaniem jej twórców – ukraińskiego Action Forms, autorów m.in. Chasm: The Rift, czy serii Carnivores, jest grą typu first-person shooter, będącą mikssem "niezwykłej fabuły i hardcore'owej akcji" w której rolę taniec strzelniczych pełnić będą mutanci, jakie zrodziły się na Wyspie dr. Moreau już po wydarzeniach opowiedzianych w książce. Interesującą innowacją w stosunku do większości FPS-ów jest trzech zróżnicowanych bohaterów – myśliwy, operator broni, ciężkiej snajperka. Co równie ważne – każdy z tych trzech postaci, tak jak w Hexen:

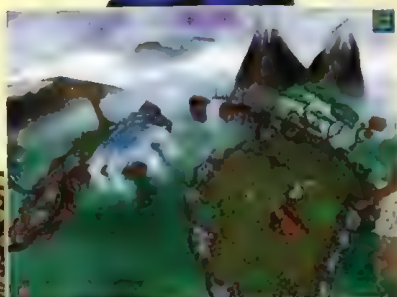
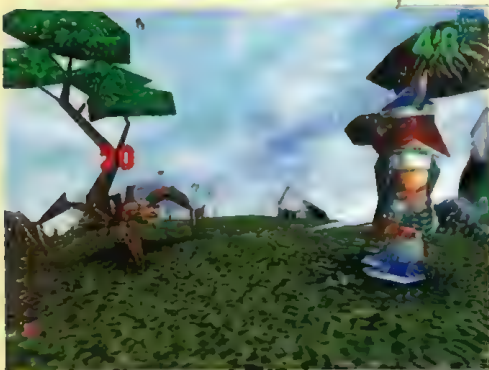
End Of Twilight

■ Eld

Gier o wikingach oraz postaciach z mitologii skandynawskiej zawsze mi mało. Z tego też powodu z radością przyjąłem wiadomość o nowej, jak to sami określają autorzy, trójwymiarowej RPG z elementami gier TPP. Wprawdzie mina mi nieco zrzęda, kiedy zacząłem czytać o fabule gry, ale do tego, że w grach oraz filmach o wikingach wymyślane są niestworzone historie, chyba powinienem przywyknąć. Zresztą nic pod tym względem nie pobije absurdu 13 Wojownika, z boskim Antonio w roli śniadego wikinga.

Na dobry początek kilka słów o tej wzbudzającej śmiech (albo grymas?) na twarzy fabule. Rzecz dzieje się po wielkiej bitwie (czyżby Ragnarok?), stoczonej pomiędzy bogami a gigantami. W wyniku bitwy część Asgard, a konkretnie Walhalla, spada na ziemski padół, tworząc pływającą wyspę. I właśnie tam rozgrywa się akcja End Of Twilight (btw. święty tytuł!). Dwaj odwieczni wrogowie.

Gra składa się z szesnastu misji. Na przejście każdej potrzeba mniej więcej pół godziny, zatem End Of Twilight nie nale-



Graficznie End Of Twilight wygląda... dziwnie. Dodałbym tu również słowo "bajkowo". Skojarzenia z Raymanem czy Evil Twin są chyba jak najbardziej na miejscu. Pierwszy rzut oka na screeny wystarczy, by uznać ten kolorowy świat za coś, co widywane jest w platformówkach. Tyle tylko, że End Of Twilight to podobno strategia. W dodatku w pełni trójwymiarowa. Przyznaję, że nie wygląda to źle i wszystko wskazuje na to, że grafika będzie silnym punktem End Of Twilight.

Tak czy inaczej z chęcią zagram w End Of Twilight, by osobiście przekonać się czy dość infantylna fabuła może zaszkodzić tego rodzaju grze. Czyż nie wspominałem na początku, że tykam wszystko, co nawet pokatnie jest związane z wikingami? Premiera End Of Twilight ada tydzień, a demko macie na tym cover CD. Nic, tylko samemu pokierować losami bohaterów, by postawić stopy w Asgard.

CEA

❖ End Of Twilight

■ Producent: New Media Generation

którzy razem trafili na ziemski padół, a mianowicie Odyn i Fenrir, starają się uciec z ziemskiego świata i powrócić do Asgard.

Oczywiście obaj panowie wyznaczyli sobie różne cele na przyszłość. Odyn chce w Asgard odbudować Walhallę i przywrócić bogom należne im miejsce. Natomiast Fenrir ma zamiar odzyskać moc i utworzyć nowe imperium, gdzie bogowie staną się niewolnikami. Obaj potrzebują czasem pomocy z zewnątrz, innym razem radzą sobie sami, za pomocą sztuczek. Fenrira wspomagają duchy i potwory, a Odyna trzech wojowników (bohaterów). Zadaniem tych ostatnich jest zniszczyć wrota, które łączą ziemię z wyspą. Tyle scenariusz gry, który chwilami brzmi niezgorzej, a czasami infantylnie.

ży do najdłuższych erpegów w historii komputeryzacji. W dodatku na ten czas składają się także rozmowy oraz krótkie cut-scenki. Ot, taka gierka na jeden wieczór, co nie znaczy, że powinniście skreślić ją ze swojego kalendarzyka oczekiwanych premier.

W każdej misji gracz będzie kierował od jednej do pięciu postaciami, a cele tych misji są bardzo zróżnicowane. Począwszy od "zabij wszystkich wrogów", poprzez "znajdź artefakt", "przeprowadź oddział", "ochroń jednostkę" aż po "rozwal bossa". Nie przypomina wam to trochę Mytna? Tylko nieco mniejszego, bo oddziały wroga liczą po około dziesięć jednostek. Tak jak w klasycznych erpegach, nasi bohaterowie z czasem nabierają doświadczenia, mają nowe umiejętności etc.

Beyond Heretic - przeżywać będzie własny koszmar!

A poniżej kilka screenshotów, ukazujących piękno i grozę zmienną



CZEKASZ NA NAPRAWDĘ WIELKIE WYDARZENIE?

HEROES IV

OF MIGHT AND MAGIC®



Tylko w Polsce gra
Heroes™ of Might & Magic® IV
będzie wydana w wyjątkowym, ekskluzywnym
zestawie. W jego skład wejdą:

- **Heroes™ of Might & Magic® I**
w ekskluzywnym pudełku DVD,
obie gry w polskiej wersji językowej
- **Heroes™ of Might & Magic® II**
w ekskluzywnym pudełku DVD w polskiej wersji językowej
- **Heroes™ of Might & Magic® IV**
w ekskluzywnym pudełku DVD w polskiej wersji językowej

**W sumie 3 fantastyczne gry
w rewelacyjnie niskiej
cenie 99,90 PLN!**

Jesteś znudzony przeciętnymi grami komputerowymi? Od lat czekasz na coś naprawdę genialnego? Twoje marzenia, już wkrótce spełnią się! Przygotuj się na Heroes™ of Might & Magic® IV - kontynuację kultowej gry strategicznej! Zbuduj olbrzymie armie złożone z najstraszniejszych bestii. Zdobywaj nowe zamki i surowce niezbędne do ich rozwoju. Eksploruj najbardziej tajemnicze zakątki niesamowitej krainy Mocy i Magii. Wyrusz na poszukiwania skarbów i artefaktów. Naucz się najbardziej potężnych czarów z pięciu szkół magii. Przenieś się fantastyczny świat magii, niebezpiecznych przygód i przerażających bestii!



Rozwój swojego królestwa do bezpośredniej walki!



Formuj sekrety szkieł całkowicie nowych typów miast.



Podnieś nową, nieszybką szczegółową grafikę!

PREMIERA JUŻ WKRÓTCE !

ZAMÓW JUŻ DZIS
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

CDPROJEKT

www.cdprojekt.info

3DO™ NEW WORLD COMPUTING®

Więcej informacji o grze
<http://heroes.cdprojekt.com>

Gra Polymex
wp.pl
RTMP.PL



©2001 The 3DO Company. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwy 3DO, Heroes, Heroes of Might and Magic, Might and Magic, New World Computing oraz ich logo są zastrzeżonymi znakami handlowymi 3DO Company na terenie USA i innych państw. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli. New World Computing jest częścią 3DO Company. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

GOS Nowego

w biologiczny poligon doświadczalny "Wyspy dra Moreau"

• U źródeł Quake II

Nowoczesną tradycją id Software stało się upublicznianie kodu źródłowego kolejnych gier. Tym razem padło na Quake II, którego źródło (w co ciekawe - wersji 3.21, gdy sama gra zatrzymała się na 3 20) jest do ściągnięcia z serwera ftp firmy (waga - nieco półtora megaj). Nawiasem zaś mówiąc - dobiegają końca prace mające na celu konwersję Quake II na Amiga!

• Meridian 59 Interview

Informowaliśmy już o tym, że Meridian 59, online'owy role-play - stanowiący ogniwko przejściowe między MUD-ami a pełnoprawnymi, wyposażonymi w graficzne interfejsy MUDPRG-ami, znalazł po opuszczeniu go przez 300 nowego opiekuna. Ten nowy - Near Death Studios (ładna nazwa, skądinąd), nie zamierza wcale pozwolić Meridianowi 59 umrzeć, przeciwnie - czyni wszystko, by wyrwać go ze stanu śmiertelnej klinicznej! O szczegółach modernizacji przestarzałego już mocno kodu i wprowadzania

Atari

GATUNEK: EKONOMICZNA



Wśród gier ekonomicznych Capitalism zawsze zajmował zaszczytne miejsce. W końcu do dziś żadna inna gra nie była tak rozbudowana i żadna z takim pietyzmem nie odtwarzała życia małej firmy. Jednak w kwietniu sytuacja się zmieni. Nastanie epoka Capitalism 2.

Gra, przygotowywana przez guru strategii ekonomicznych, Trevora Chana, to mój cichy kandydat na czarnego konia tej wiosny.

Połączenie prostoty Sim City 3000 z atrakcyjnością Traffic Gianta i ekonomicznymi zawiłłościami Capi-

duktów, do tego docho-
dzić może iwość zatrudniania i zwalniania pracowników średniego i wyższego szczebla, m.in. dyrektorów operacyjnych, techników i specjalistów ds. marketingu. Nie brakuje też całej masy opcji konfiguracyjnych, pozwalających wybrać liczbę konkurentów oraz poziom ich zdeterminowania. Będą wreszcie dwie kampanie:

kapitalisty i przedsiębiorcy, a także tryb multiplayer.

Autorzy gry pomyśleli o wszystkim. Przykładowo zrezygnowali z wydumanej grafiki 3D na rzecz starego, dobrego rzutu izometrycznego, znanego chociażby z wspomnianego Sim City 3000. Dzięki temu ich program będzie miał rozsądne wymagania sprzętowe, a nie straci na prawdę ładnego wyglądu (przydarzyło się to trójwymiarowemu Moon Tycoon). Również i początkujący gracze, mający niewiele doświadczenia

w starciach z elektronicznym wolnym rynkiem, poczują się w świecie Capitalism 2 jak w domu. Gra zostanie zaopatrzona w bardzo szczegółowy tutorial, zaś pierwszych kilkanaście godzin zabawy nie zmusi ich do jakiegoś szaleńczego główkowania. Dopiero potem zacznie się prawdziwa walka. Kryzys gospodarczy, spadek popytu na wszelkiej maści towary, rosnące koszty transportu, ostrzejsza konkurencja i wysokie stopy procentowe dadzą ostro popalić.

talizmu po prostu musi zaowocować niezwykle wysoką grywalnością! W końcu chyba każdy dorastający chłopiec marzy, że kiedyś przejmie kontrolę nad małym przedsiębiorstwem produkcyjno-handlowym i poprowadzi je ku ekonomicznej dominacji! Dzięki grze Capitalism 2 stanie się to możliwe. Każdy będzie mógł otworzyć nowy biznes, wynająć magazyn i zakupić podstawowe towary potrzebne do produkcji. Na "wynalezienie" i wprowadzenie na rynek czeka ponad 60 pro-



W efekcie już dziś mówi się o grze Capitalism 2 jako o najbardziej rozbudowanej grze ekonomicznej w historii PC, wiernie odtwarzającej niemal wszystkie problemy, z jakimi stykają się zaoczni biznesmeni! Z tej gry naprawdę będzie można się czegoś nauczyć, ani na chwilę nie przestając się bawić!

Polska premiera gry Capitalism 2 przewidywana jest na koniec kwietnia.

Capitalism 2

Producent: Ubi Soft



kolejnych rozszerzeń malowego już świata będziemy informować na bieżąco.

MERIDIAN 59



WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

WARRIOR KINGS

MASZ JUŻ DOŚĆ
DYPLOMACJI?



Poznaj Warrior Kings, niezwykłą grę strategiczną, dzięki której będziesz mógł sprawdzić swoje zdolności taktyczne. Rozwijaj swoje królestwo i stwórz olbrzymie armie złożone z przerażających bestii, okrutnych demonów i potężnych wojowników. Ustawiaj swoje wojska w wymyślne formacje bojowe i podziwiaj z jaką łatwością można kontrolować armię złożoną z setek jednostek! Szturmuj zamki przy użyciu najbardziej fantastycznych maszyn oblężniczych. Rozegraj największe bitwy w historii gier na PC. Udowodnij, że jesteś wielkim przywódcą i wytrawnym strategiem!



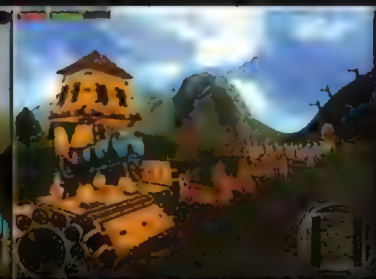
Buduj ogromne fortece, gromiź bogactwo, pozyskuj sojuszników i ruszaj do boju!



Wytwórz największe armie w historii gier na PC i przekonaj się z jaką łatwością można nimi dowodzić.



Wykorzystaj pogodę, kształt terenu oraz odpowiednie formacje bojowe swych wojsk, aby pokonać nieprzyjaciół.



Podbijaj wrogie prowincje używając wielkich armii, maszyn wojennych, magii i swych zdolności taktycznych.

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.virtuálny.com.pl

CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

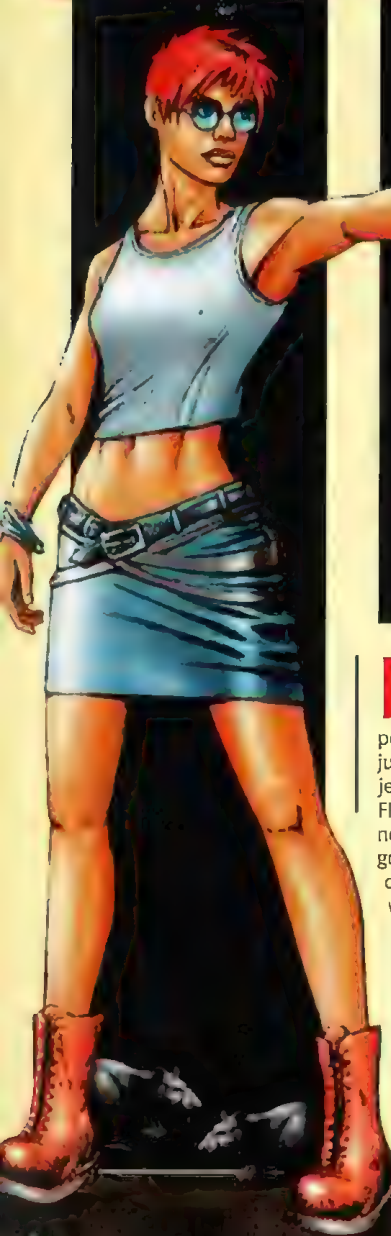


Koniecznle zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

GOS Nowego

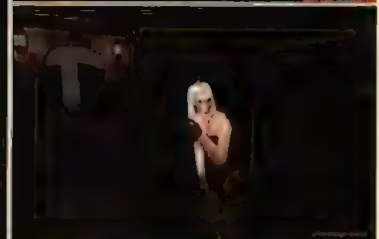
■ Ugly Joe

GATUNEK: **FPP/cRPG**

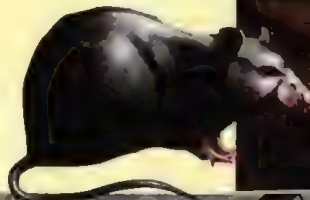


Po otrzymaniu takowego maila od razu kicnąłem na wskazaną stronę (*) tudzież poszperałem po zakamarkach Sieci - i oto efekty... Jak już widać z nagłówka obok tytułu, RH jest połączeniem gry cRPG z shooterem FPP. Z cRPG-a gra pożyczyla sobie nieliniarną fabułę, poboczne questy, dialogowanie z NPC-ami, budowanie postaci wyposażonej w typowe dla RPG współczynniki siły, energii, odporności, zręczności w rozmaitych czynnościach itd. Nie zabraknie tam też łażenia po lochach ani różnicowanego świata, w którym przyjdzie nam działać - i balansować pomiędzy np. różnorakimi grupami interesów (m.in. rosyjską, chińską i włoską mafią, a z tego, co wiem, ma się też pojawić... polską).

W numerze 01(49)/2002 CD-Action, na stronie 24, ukazała się informacja, jakoby zespół dawniej pracujący nad Mortyrem tworzył teraz Another War. Niestety jest ona błędna. Zespół, który stworzył Mortyra, pracuje teraz (bez ówczesnego programisty, za to w zwiększonym składzie) nad grą FPP pod tytułem RatHunt (<http://www.RatHunt.com>), natomiast Another War jest tworzona przez inny zespół, choć też pod opiekąwicznymi ścieżkami Mirage Interactive.



A co do FPP (a na życzenie także i TPP) - warto zauważyć, że chyba po raz pierwszy w historii polskich gier robiona jest



HomePlanet

Rosyjskie Revelt Games poinformowało, że już wkrótce gracze bezowocnie jak dotąd wyczekujący Freelancer'a czy X2: The Treat, będą mogli ukość skołowane nerwy, zanurzając się (pod osłoną pancerną natężenia) w chłodny bezmiar kosmosu. Ich HomePlanet to gra jak Helldorado, z gatunku space-combat simów, czyli potomek Epic Mech, panięta kłosa? Wing Commander i X-Wing. Podobnie jak we wszystkich wymienionych przyjad-



ona na zachodnim engine'ie - i to nie byle jakim, bo jest to słynny LithTech - mniej od razu kojarzy się z Shogo. Z tego, co udało mi się wyszperać, nie będzie to pierwsza wersja engine'u - ale któraś z jego udoskonalonych mutacji. Wywnioskować to można choćby z przewidywanych wymagań sprzętowych: P3-500, 128 MB RAM, oczywiście akcelerator - i to są raczej wymagania bliższe minimalnym niż optymalnym...

I od razu mówię: zapomnijcie o hardcore'owej rąbaninie w stylu Serious Sam. Akcja akcją - ale tu liczyć się będzie

WARRIOR KINGS



Konkurs

Warrior Kings to jedna z najciekawiej zapowiadających się gier strategicznych początku tego roku. W Polsce zostanie wydana przez CD-Projekt już na przełomie I i II kwartału tego roku!

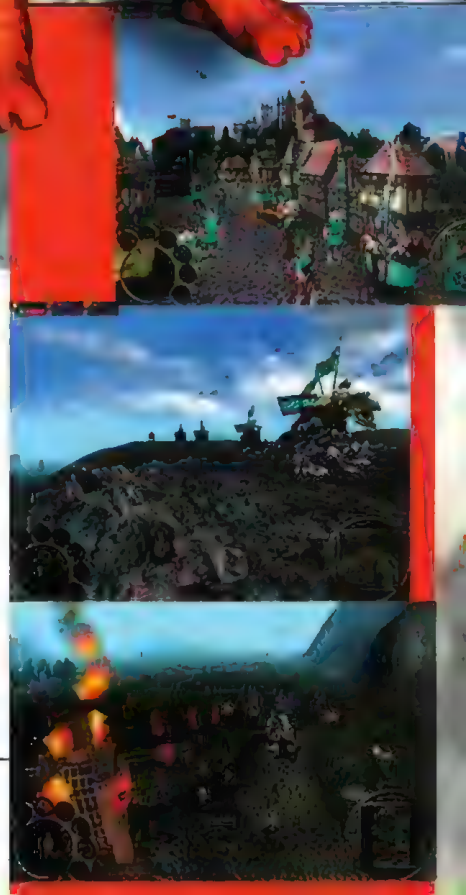
Z tej okazji firma CDP oraz nasze czasopismo organizują konkurs, w którym do wygrania jest 20 egz. wspomnianej gry.

Wystarczy odpowiedzieć tylko na jedno proste pytanie:

JAKA FIRMA STWORZYŁA TĘ GRĘ?

Odpowiedzi na kartkach pocztowych oraz w e-mailach (z dopiskiem KONKURS WK) nadsyłajcie pod adresem redakcji do końca marca.

Nagrody dla laureatów ufundowała i wyśle firma CD-Projekt.



Coś Nowego

kochi. Homeplanet koncentruje się na akcji, dopracowując ją do smaku szorstkiej adventure. W przeciwieństwie do nich jednak, kampania



łożona z ponad 20 misji, choć dostępny ma być także edytor tryndziel ma być nieliniowa, a jej akcja dzieć się ma zarówno w głębokiej próżni, jak na orbitach. Interesujące brzmi także zapowiedź istnienia drugiej strony konfliktu, która - w zależności od poczyniań

głównie inteligencja gracza. Ponoć możliwe jest ukończenie niemal całej gry (aż do finału, gdzie walki już się uniknąć nie da) bez wykończenia choćby jednej osoby. Choć naturalnie wątpię, by typowy gracz chciał się aż tak umartwiać. Z drugiej strony - maniaków nie brakuje...

Fabula? Za wiele nie wiadomo. Oto jesteśmy samotnym gościem o dość mętnej przeszłości (zdaje się, że uciekliśmy z więzienia, w którym wcześniej wywołaliśmy niezgorszy bunt, a trafiliśmy do niego wskutek napadu, który nie potoczył się zgodnie z planem). Do tego otacza nas wielki (naprawdę wielki, w do

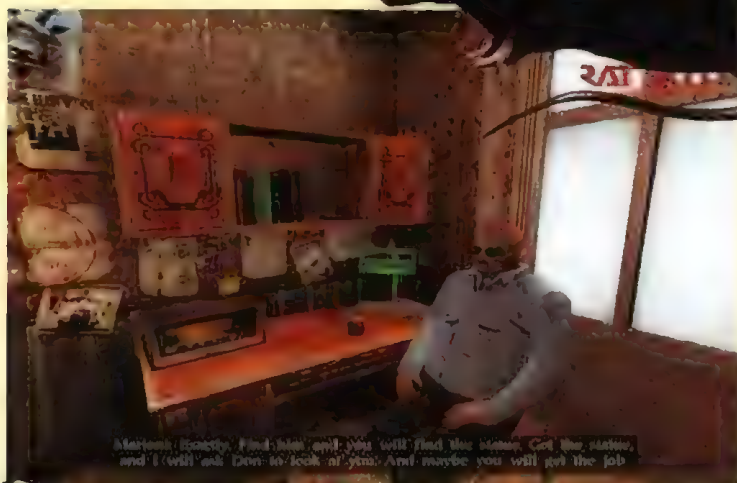
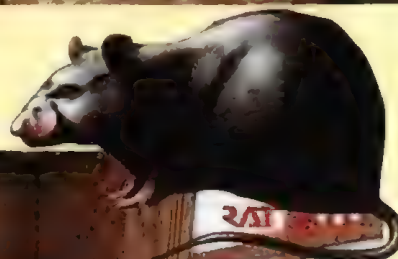


gracza, będzie walczyć wraz z nim bądź przeciw niemu. Wreszcie milą uchu wirtualnych pilotów gwiazdnych oblatywać jest liczba dostępnych w grze statków - ponad 60 (nieśmiały tylko 6 do samodzielnego eksplorowania), oraz zestawienie "fizyki newtonowskiej" z modelem lotu, gdyż oznacza to, że być może - jak w niedziałającym rotorze Babilonu 5, bliżej będzie on temu w rzeczywistej próżni (jak np. w Elite) niż "czarnym powietrzu" (wszędzie indziej).

(czekamy z niecierpliwością!)



słownym tego słowa znaczeniu!) świat, w którym nie ma miejsca na litość i słabość. Ale jest troszkę miejsca na miłość... tudzież na gangsterskie porachunki,



ki, skorumpowaną policję, podejmowa nie kasy w bankach wbrew woli kasjera i oczywiście ZEMSTĘ.

Premiera? Hm, z danych na stronie wynika, że była dobry miesiąc temu :). Ale jakoś nie zauważyłem... (to się naukowo nazywa "syndrom DNF"). W każdym razie wydaje się dość rychła. Oby. Aha. Gra znana była wcześniej pod roboczym tytułem "Nine" (czyli "Dziewięć").

(*) A tam, coź widzą moje oczęta? Informacje tylko po angielsku? Polacy nie gęsi... nie-prawdaż? Mam nadzieję, że twórcy wezmą sobie to do serca i dorzucą coś w rodzimym języku, tak w imię zasad. Choć zażar, za-raz... artwarki są zatytułowane po polsku - znalazłem tam "laski" i - "czarnucha" (sic!). Nie żebym był zwolennikiem poprawności politycznej - ale nie dziwny się potem, że w USA opowiadają o nas "Polish jokes". Bo jak Kuba Bogu, tak Bóg Argentynie...

RatHunt

Producent: Mirage Interactive

Colin McRae Rally 3.0

■ McCampari

Wielki Colin powraca! Jeszcze nie zdążyliśmy ochłonać po niesamowitej drugiej części, a Codemasters powoli kończą prace nad "trójką". Ci to mają tempo, nieprawdaż? Ale czy aby "Mistrzowie kodu" trochę się nie zagalopowali? Czy dokładnie przemyśleli, w jaki sposób ulepszyć rozgrywkę, jakie zmiany wprowadzić w stosunku do pierwowzoru?

Wyduje się, że tak. Codemasters zapewniają, że grafika CMR3 będzie stała na niewyobrażalnie wysokim poziomie (13 000 wielokątów przypadających na jeden samochód! dla porównania: w poprzedniej części liczba ta wynosiła 800). Liczba detali spowoduje natychmiastowy opad szczęki ruchem jednostajnie przyspieszo-

nie! Codemasters skorzystali z pomysłu konkurencji (Electronic Arts i ich NFS PORSCHE), ale na szczęście programiści nie skupili się na jednej marce, a tylko bardziej ją dopieścili.

O trasy możemy być spokojni. W Colin McRae Rally 3.0 będziemy mogli pojeździć po wszystkich trasach znanych nam choćby z telewizyjnych



nym, a zachowanie pojazdów, których przyjdzie nam dosiąść, wprawi w zakłopotanie nawet największych malkontentów narzekających na brak realizmu w symulatorach samochodowych. Jestem tylko ciekaw, jaki sprzęt będzie potrzebny do odpalenia tego cudownika. PIII 2 GHz + GeForce 3 + 512 DDR? Buahaha ;) Chyba pościeje...

Dla wszystkich fanów forda mam dobrą wiadomość! Codemasters podpisali z tą firmą kontrakt, dzięki czemu w CMR3 udostępniony zostanie m.in. megadopracowany, zarówno pod względem wyglądu, jak i osiągnięć, ford focus RS WRC. Do tego dochodzi możliwość zwiedzenia angielskiej siedziby forda, mieszczącej się w Cockermouth. Szykuje się niezła gratka dla wszystkich, którzy kiedyś zbierali na mustanga, a i tak skończyło się na pocziwym "maluchu":). Ford jako motyw przewodni gry? Czemu

transmisji. Oby autorom udało się oddać ten charakterystyczny klimat towarzyszący zmaganiom. Sami rozumiecie: błoto, ryk silnika, efektowne kraksy itd. Trzeba uczciwie powiedzieć, że pod tym względem Colin 2 nie zachwycał.

I na sam koniec ciekawostka. Oprócz dopracowanych autek w Colinie 3 uświadczymy także w pełni animowanych: kierowcę - prawdopodobnie McRae - oraz pilota - Nicky'ego Grista, którzy będą reagować na każdy nasz ruch. Przyspieszysz? W takim razie zobaczysz, jak Colin powoli dociska pedały gazu. Zatrąbisz? McRae naciśnie na kierownicę itp. Myślę, że dla amatorów kamery zza kierownicy to dosyć ciekawe urozmaicenie.

❶ **Colin McRae 3**

■ Producent: Codemasters

Snieżny Rajd 2002

Wyścigi Skuterów Snieżnych



TYLKO
39⁹⁰

Ekstremalna jazda bez trzymanki

Jeśli sądzisz, że wybajerowane sanki z silniczek to zabawa tylko dla grzecznych chłopców — jesteś w błędzie! Wyścigi skuterów to sport, w którym wszystkie chwytły są dozwolone. Niezwykle realistyczna grafika i dynamiczna muzyka budują atmosferę prawdziwych wyścigów. 10 zróżnicowanych torów oraz możliwość wykonywania widowiskowych akrobacji to jedne z najciekawszych atrakcji, jakie przygotowali dla Ciebie twórcy programu. Nie wahaj się! Weź udział w najbardziej szalonym wyścigu tej zimy!

Konieczne załączaj:
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła



www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

wanadoo

Vicarious
Visions™

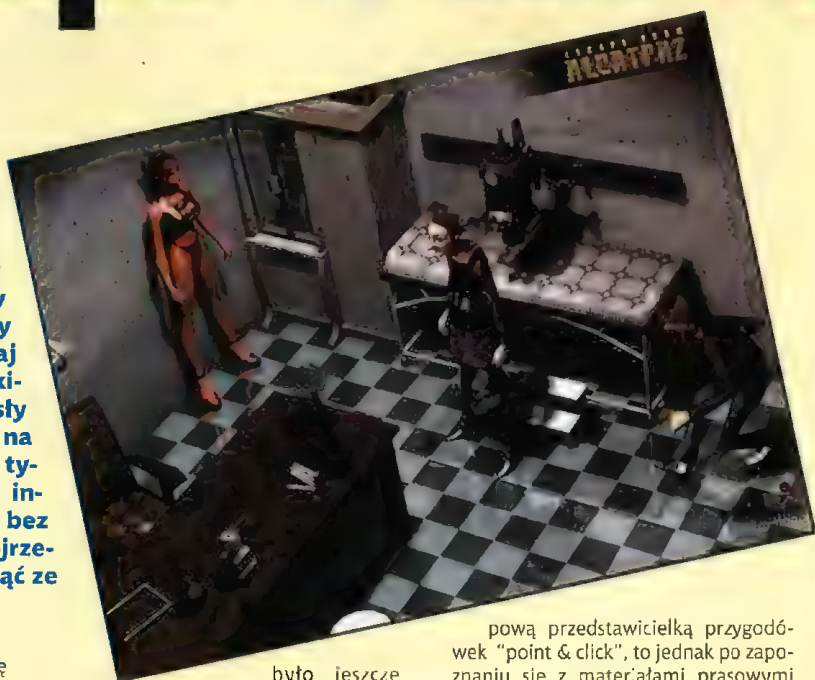
SPRZEDAŻ WYCIĄGANA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.cdprojekt.info

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

Escape from Alcatraz

Bakterria

Najpierw mamy "przypadkiem wykradzione" strzępki informacji. Później dziesiątki niezwykle obiecujących zapowiedzi. Długo, długo nic, po czym... kolejne zapowiedzi. Kiedy wreszcie taki "murowany hit" opuszcza mury siedziby swego producenta, zazwyczaj okazuje się, iż nasze oczekiwania zdecydowanie przerosły efekt końcowy. Niemniej raz na jakiś czas zdarzają się także tytuły, które ukryte w cieniu innych, bez fanfar i jupiterów, bez zgiewu, w ciszy i spokoju dojrzejają, aby w końcu wybuchnąć ze zdwojoną siłą...



było jeszcze ciekawiej, każda z nich wybuchnie w innym obiekcie "przymusowego odpoczynku". We wszystkich przypadkach naszym głównym celem okaże się uwolnienie towarzyszy niedoli połączone z wykonywaniem akcji sabotażowych i dywersyjnych. Na szczegóły dotyczące linii fabularnej przyjdzie nam jednak jeszcze poczekać, choć rozwiązania większości niuansów i tak nie poznamy pewnie wcześniej niżli w momencie osobistego ukończenia rozgrywki.

W czym upatruję wyjątkowość opisywanej gry? Sprawa ta w swej złożoności jest niezwykle prosta. Pomimo iż na pierwszy rzut oka wydawać by się bo wiem mogło, że gra będzie kolejną ty-

pową przedstawicielką przygodówek "point & click", to jednak po zapoznaniu się z materiałami prasowymi trudno nie zauważyć bijącej zeń innowacji. Będziemy mieli tu więc do czynienia z elementami zaczerpniętymi zarówno z typowych strategii (działanie w



Alcatraz już nieraz okazywało się doskonałą lokalizacją akcji filmu, że wspomnę tu jedynie pamiętny obraz z Clintem Eastwoodem (notabene o takim samym tytule) czy osadzoną już we współczesnych czasach "Twierdzą" z Seanem Connerym. Nieco inaczej było z grami komputerowymi, wśród których jedynie pierwsza wersja (he, he, po raz wtóry) "Ucieczki z Alcatraz" w całości rozgrywała się na terenie najstraszniejszego więzienia świata.

W grze wcielimy się w przywódcę powstań, które sprowokowane zostały niehumanitarnymi warunkami bytowymi więźniów. Tak, tak - dobrze przeczytaście. Rebelii, w których przyjdzie nam uczestniczyć, będzie w istocie kilka, a żeby



• **Unreal Tournament 2** - Istnie! A więc jednak! Po wielu miesiącach pogłoszek i niesmiałych przecieków Infogrames potwierdził, że Digital Extremes, twórca m.in. pierwszego Unreal i Unreal Tournament, a w chwili obecnej także Xboxowego Unreal Championship, pracuje nad sequencem turnieju! Wiadomości: szczytów i screeny - patrz obszerna zapowiedź gry w tym numerze CDA.

• **NVIDIA podwija cenę!** Taka mała giełdowa ciekawostka - ważna, zdaje się, nie tylko dla udziałowców tego graficznego giganta - NVIDIA otworzyła ubiegły rok z wartością jednostkową akcji wysepleną na 16,50\$, by zakończyć go z jednostką mającą wartość... uwagę - 66,90\$, a więc czterokrotnie wyższą!

• **Matchbox Rescue Rigs** THQ poinformował, że jeszcze tej zimy, a więc najpóźniej w marcu, pojawi się kolejny, czwarty już tytuł powstały na bazie licencji udzielonej przez Mattel i Matchbox. Jsk sugeruje tytuł, problem, jak rozwiązać obowiązany będzie w jej ramach grać, są misje ratunkowe: najroźnorodniejszego asortymentu, wykonywane przy wykorzystaniu ok. 15 jednostek specjalnych wielkości pudełka od zapalnika - Matchboxów

• **CS:VR - map-paczka co miesiąc!** Chris Rubyn, jeden z twórców Command & Conquer: Yuri's Revenge, zapytany o plany na temat ewentualnych update'ów i rozszerzeń Lego RTS-a zdradził, że Westwood zamierza wydawać map-paczki co miesiąc przez co najmniej pół roku! Wziew, oto postawa twórców, jakich lubimy!

• **THPS3 - już w kwaterze!** Jak informuje LEM - Activision potwierdziła ostateczną datę premiery gry Tony Hawk's Pro Skater 3 PC. Już 26 marca reszta fanów skateboardingu oraz wielbiciele Tony'ego Hawka odbędą szalony wirtualny, trójwymiarowy świat: skate-parków, ramp, pojazdów, half-pipow, combosów, maniały, flipów, grabów itp. W Polsce gra dostępna będzie już w pierwszych tygodniach kwietnia. Dany jak na chwilę składu nie znamy.

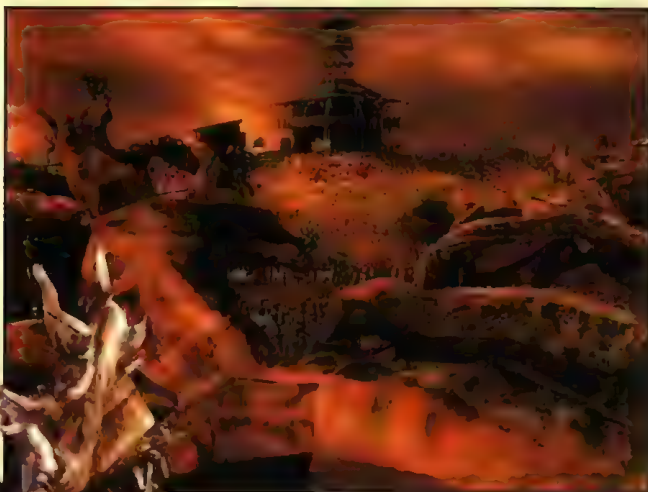


Alcatraz

drużynie, wpływający na rozwój wydarzeń podział poszczególnych ról ze względu na indywidualne umiejętności postaci, taktyczne planowanie akcji), jak i z gier akcji (możliwość śmierci bohatera wyrażona paskiem energii, dynamika rozgrywki). Nie można również nie wspomnieć o mnogości dróg prowadzą

Przygodówek nigdy za wiele. I choć w ostatnim czasie dało się zauważyć pewne odrodzenie w tym temacie, to jednak bez wątpienia nic nie może trwać wiecznie bez wprowadzania nowych rozwiązań. Pierwszą tego próbą jest właśnie "Ucieczka z Alcatraz" - gra, którą przy odrobinie korzystnych wiatrów będziemy mogli określić mianem prawdziwie ewolucyjnej produkcji. Czy ewolucja przemieni się w rewolucję? Na odpowiedź jest jeszcze zdecydowanie za wcześnie...

Węgierskie Philos Laboratories, spod strzech którego wyjdzie nasza bohaterka, światową premierę zapo-



cych ku zwycięskiemu Finałowi i kapitalnie wręcz prezentującej się

trójwymiarowej grafice, która - szczególnie w odniesieniu do szczegółowości ruchów, mimiki i ogólnie pojętego przedstawienia postaci - chyba już na dobre przekona sceptyków, iż idealna gra adventure niekoniecznie musi cechować się ręcznie rysowaną, dwuwymiarową oprawą wizualną.



wiedziało na przełom pierwszego i drugiego kwartału bieżącego roku. Czyżby nareszcie obiecujący tytuł, na który nie przyjdzie nam czekać latami?

① Escape from Alcatraz

■ Producent: Philos Laboratories

SETTLERS IV: Misje Dodatkowe wymagają pełnej wersji gry THE SETTLERS IV

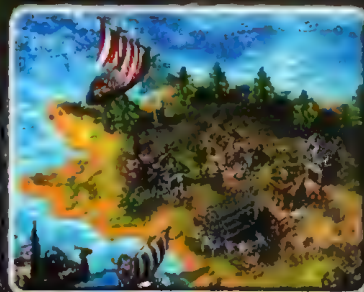
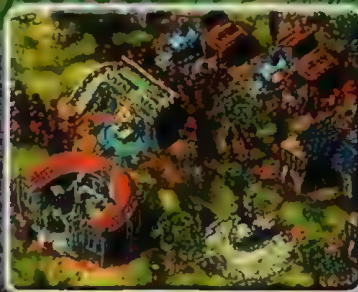
THE SETTLERS

Misje Dodatkowe

Konkretna oferta
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

49⁹⁰

PL
PROFESORNA POLSKA WERSJA
CD PROJEKT



NIEBEZPIECZEŃSTWO POWRÓCIŁO DO ZIELONEJ KRAINY!

Po wielu latach walki z największym wrogiem osadników Morbusiem, Zielona Kraina została wyzwolona spod jego tyranii. Mroczne Plemię, którym dowodził zostało pokonane. Kiedy już myślałeś, że Zielona Kraina jest bezpieczna, okazało się, że rozproszone resztki armii Morbusa powróciły, by nękać Twoje Państwo. Niebezpieczeństwo znowu zawisło nad Zieloną Krainą...

- Zintegrowany z grą edytor misji, dzięki któremu możesz stworzyć własne mapy zarówno dla jednego, jak i wielu graczy
- 5 zupełnie nowych kampanii (w sumie 55 misji w całej grze)

- 16 nowych map do rozgrywki w pojedynkę. Każda posiada swoją własną historię oraz niepowtarzalny scenariusz
- 18 nowych map do rozgrywki dla wielu graczy w sieci LAN i Internecie

KONTYNUUJ PRZYGODĘ W KRAINIE THE SETTLERS ZA JEDYNE 49⁹⁰!



www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

CDPROJEKT

- Fallout Bible

Nie, tym razem nie będzie (nie ma) mowy o Fallout 3 bądź zaniki łowianym - ku mej osobistej rozpaczy - przez Interplay Fallout Tactics 2. Będzie natomiast o Falloutcie w ogóle, gdyż Chris Avellone, jeden z szamanów Czarnej Wyspy (Black Isle), twórca m.in. New Reno z FZ, w trakcie oficjalnego snata z przedstawicielami największych serwisów Internetowych poświęcających temu wspalanemu role-playowi (heh, wczoraj w nocy znowy skończyłem jedynek!) poinformował, że rozpoczął prace nad czymś, co nazywał Biblią Fallouta. Kompendium to (w postaci tekstu, żadnej bardziej udziwnionej wersji) zawierać ma maksymalnie dużo potwierdzonych wiadomości na temat świata po katastrofie, jego historii, bohaterów, technologię - słowem: kanon, który - uwaga, to tylko przypuszczenie - będzie przedstawiany każdemu ubiegającemu się o licencję! Chris obiecał także, że przynajmniej fragmenty Biblii stanią się dostępne dla graczy. Jest to tym ważniejsze, że panikował z jego własną pracą, nie zaś projekt niefajny Black Isle i Interplay, nie ujdzie żadnych przeszkód w tłumaczeniu ich na języki nieangielskie. Nie jest zatem wykluczone, że już wkrótce dane nam będzie poznać Świat Opadu Radioaktywnego nieco lepiej (np. jak to jest naprawdę z purwaną przez łowców niewolników siostrą Suliką bądź Pip-boy enhancerem czy wreszcie kwestią owłosienia DeathClawów...).

A tak zupełnie na marginesie - nie chce mi się wierzyć, by ktoś poświęcał cenny przecież czas, by robić coś, co przyda się jedynie fanom. Może więc z Falloutem nie jest wcale tak beznadziejnie, jak zwykło się mówić?

- ...i Fallout 3 (i) i Icewind Dale 2 (i)

UWAGA! Poniższe doniesienia nie są niczym innym jak spekulacjami, więc radość po niekiedy może okazać się przedwczesna. Niemniej dobrze jest wiedzieć, co w trakcie piszemy.

Jest zaś tak: pisnie należące do rodziny PC Gamer, w swym zestawieniu najbardziej oczekiwanych roku 2002 zawarły dwa bardzo ciekawe role playy - Fallout 3 (taacst!) oraz Icewind Dale 2. Co więcej, pierwszy z nich, ich zdaniem, ma być pierwszym się już lotem br! Jak jest naprawdę - nie wiemy (na razie). Sam Interplay zaprzecza, jakoby Fallout 3 był już na wydaniu, nie mówi jednak nic o ew. przygotowaniach. Warto też przypomnieć sobie słowa szefa Black Isle - Feargusa Urquharta, który przecież obiecał nam dwie mne niespodzianki.

Unreal Tournament 2

gem

Wielka trójca rządząca światkiem online'owych first person shooterów: Quake, Unreal Tournament, Half-Life (ściślej - jego mody), ustanowiona ostatecznie w 1999, jak dotąd z powodzeniem odpiera ataki konkurentów chętnych do wykrojenia własnych domen.

Nie jest wcale wykluczone, że w końcu w roku 2002 to dziwne status quo będzie zniesione - silny atak, w ostatnich tygodniach następuje np. Return to Castle Wolfenstein i Medal of Honor: Allied Assault. Pewne jest jednak, że następcy trójcy, czyli zapowiedziani w ubiegłym

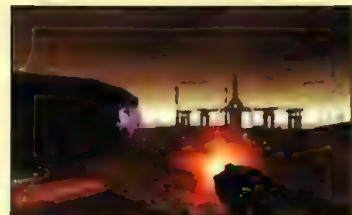
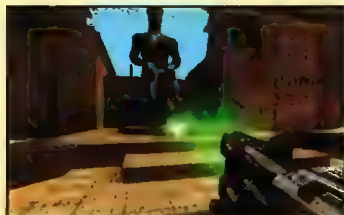


roku Quake IV duetu Raven/id, spadkobierca tradycji Half-Life'owego Counter-Strike'a -

tworzone przez Valve Condition Zero (a przecież ponoć także Half-Life 2 jest już czymś więcej niż tylko pomysłem), czy wreszcie potwierdzony Unreal Tournament 2 będą starać się przynajmniej zająć miejsce poprzedników.

Nie zmienia się zwycięskiego teamu. Zadanie stworzenia sequela Unreal Tournamentu przypadło więc uczestniczącemu od samego początku w kreowaniu legendy Niereczywistych - Digital Extremes. Decyzja ta była tym łatwiejsza do podjęcia, że DE zajmuje się już podobnym tytułem - wspomnianym już Xboxowym Championship, a drugi z partnerów Epic - Legends, koncentruje się głównie na single playerowym Unreal II.

Nie zmienia się także, a przynajmniej na pewno nie w sequelach, sprawdzona formuła, toteż Unreal Tournament 2 kontynuuje linię wytyczoną przez wielkiego

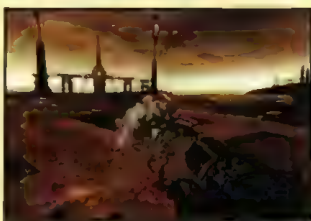
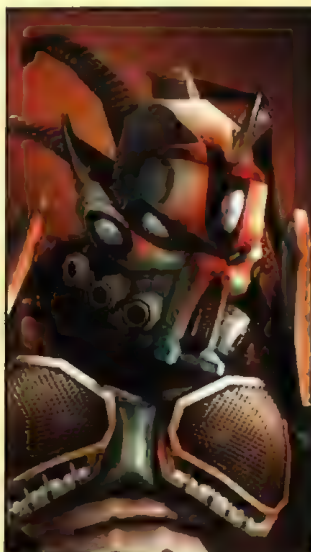


poprzednika. Tym z was, którzy dziwnym trafem nie mają pojęcia, z czym kojarzyć należy UT, wyjaśniamy, że jest to first person shooter, który wrzuca graczy w online'owy świat wiecznego turnieju (tu do 32 graczy na jednym serwerze), lecz za razem - dzięki rewelacyjnemu botom - pozwalający dobrze bawić się także w trybie single player! Warto też dodać od razu, że w UT2 złudzenie uczestnictwa w grze z żywymi ludźmi ma być tym pełniejsze, że zachowania botów mają być jeszcze bardziej ludzkie. Nietrudno w to uwierzyć, bo przecież nawet AI z pierwszego UT wciąż, mimo upływu czasu, plasuje się w ścisłej czołówce stawki.

Nieco inaczej rozwiązany został jednak sposób, w jaki rozgrywa się single playerowy turniej. Tym razem nasz team (bo - podobnie jak wcześniej - większość walk toczą drużyny) nie przypomina drabinki plansz, a walczy podobnie do tych żywych klanów z

rzeczywistości. Może więc zdarzyć się, że gracz indywidually bądź całym teamem zostanie wyzwany przez wirtualnego przywódcę innego klanu. Złudzeniu bycia leaderem online'owej społeczności służy także przypisanie graczowi klanu na stałe. Nie jest zatem tak jak wcześniej, że partnerzy są jedynie "wypożyczalni" na walkę, lecz stanowią część drużyny od początku, w jej ramach rozwijają własne umiejętności (!) i co równie ważne - uczą się stylu gry swego lidera! Może się zdarzyć, że stworzysz drużynę strategów (kamperów) bądź - jeśli tak właśnie frakcjonujesz - samobójców nieobawiających się wywołanych przez siebie eksplozji w ciasnych pomieszczeniach! Naturalne przyjęcie takiego profilu nie oznacza, że klanem nie sposób kierować. Przeciwnie - możliwe będzie "przeistawienie" stylu gry całego teamu już w trakcie walki. Dzięki temu możliwe stanie się stosowanie taktyki powstrzymywania i nagłego ataku itp.

Stosowanie taktyk zaś będzie, jak się zdaje, wymuszone przez samą grę. Świadczy o tym specyfika trybów gry. Prócz DM-a i DM-a teamowego w UT2 pojawić się mają tryby wymagające



zmysłu strategicznego: CTF, Domination 2 (cechujący się zmodyfikowanym sposobem naliczania punktów za "zabezpieczenie" obydwu występujących na mapie punktów) oraz Bombing Run. (Ten polega na konieczności dostarczenia respaunującej w centrum mapy bomby do bazy przeciwnika, przy czym, co ciekawe - możliwe jest przekazywanie bomby pomiędzy członkami teamu!) Wszystkie te walki toczyć się będą na ponad 30 arenach pogrupowanych w pięć dużych typów: seriosamowy Egipt, światy high-tech, światy lodu, lawy, dżungli... O ich rozmiarach najlepiej mówi stwierdzenie, że są tak duże, iż przydatne staje się korzystanie z dwuosobowych pojazdów-słizgaczy (ponoć może w nich być "przejmowanie" ich w locie - myślicie o tym jak o pościgu na Endorze w Powrocie Jedi).

Znacznego powiększeniu uległa także liczba modeli i tzw. 'skinów' (skórki). Samych modeli podzielonych w kategorie Egyptians (Egipcjanie?)

IŁ2

SZTURMOWIK



IŁ 2 Szturmovik należy do symulatorów najnowszej generacji, które oferują niesłyszany realizm pilotażu, połączony z doskonałym wykonaniem graficznym. Po raz pierwszy masz okazję zasiąść za sterami legendarnego samolotu szturmowego IŁ-2 Szturmovik, który podczas II Wojny Światowej walczył na froncie wschodnim, odnosząc wielkie sukcesy. Samolot ten wślwił się w trakcie II Wojny Światowej jako pogromca niemieckich czołgów nazwany przez Rosjan „latającym czołgiem”, a przez Niemców „wehikułem śmierci”.

- 31 różnych samolotów: rosyjskich, niemieckich i amerykańskich oraz 40 dodatkowych, biorących udział w rozgrywce.
- Ogromny wybór misji z okresu 1941. aż do roku 1945 jako pilot samolotu szturmowego lub bombowca.
- Oszałamiające efekty graficzne zarówno podczas walk jak i podczas wolnego lotu.
- Niesłyszane realistyczne bitwy powietrzne oraz walki powietrzno-naziemne.
- Dwa modele rozgrywki wieloosobowej: „dog-fighting” (walka każdego z każdym) do 32 graczy w jednej grze oraz 16 pozostałych misji rozgrywki „cooperative” (wspólna walka przeciw wrogom).

Już dziś usiądź za sterami
najśłynniejszych maszyn II Wojny Światowej!



Coś Nowego

• 2 BI do Trilunar

I raz jeszcze o Black Isle, a ścieżkę Timie Donleay, niedawno dyrektorze artystycznym przy formacji Icewind Dale, oraz Gregu Petersonie,



również z Black Isle, którzy - wraz z Jona Mindurem, trykownikiem komiksów, m.in. X-Men! postanowili spróbować na własny rachunek, w słonecznej Kalifornii i pod szyldem Trilunar Inc.

O dalszych planach Trilunar będziemy informowali no bieżąco. Tym czasem zaś - art. z nieznanego dotąd z imienia pierwszego projektu Trilunar.

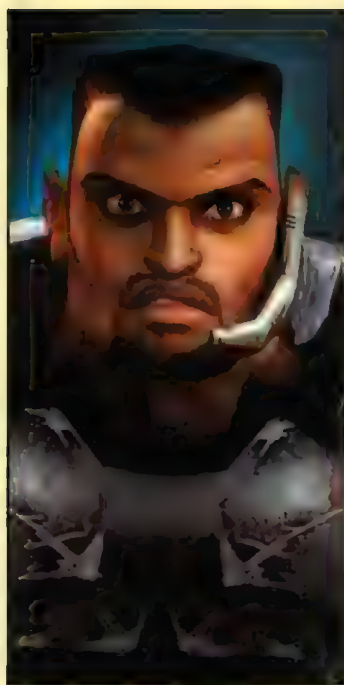


• MASCAR Racing 2002 Season

Siera Entertainment poinformowała, że jeszcze w lutym w sklepach pojawi się ościgalny, papyrusowy dodatek do Mascar Racing 4 - 2002 Season. Zgodnie z obietnicą zawarta w tytule jego zawartość - aktualnie uścigi, kierowcy, sponsorzy, samochody, tory - pozwolą brać udział w wirtualnym Pucharze Winstona równocześnie z prawdziwymi zmaganiem. Dodatkową atrakcją jest wirtualna szkoła jazdy prowadzona przez brytyjskiego triumfatora pucharu Winstona Darrela Waltrupa.



Genetically enhanced humans (marines?), Automatons (roboty), Nightmares (upiory), Aliens (obcy) oraz Mercenaries (najemnicy) ma być 26. A przy uwzględnieniu faktu, że każdy wyposażony model będzie występować w kilku przynajmniej wariantach sprawia, że bezzasadne stały się zarzuty wobec tego aspektu w pierwszej części Turnieju. Zaś jakoś ich wykonania, prócz screenów,



najlepiej ujmują liczby: postaci w UT2 są bowiem ok. sześciu razy bardziej złożone niż te z UT i składają się z ok. 15-20 tys. w'elokątów! (Zarazem, co ciekawe, postęp technologiczny sprawił, że zajmują mniej pamięci niż tamte!) Także i animacje zawodników mają stanowić zupełnie nową jakość. Wiadomo już na pewno, że dzięki zastosowaniu animacji szkieletowej, ich ruchy bardzo zbliżą się do ludzkich. Jak wiecie nie- sie, animatorzy wspólnie z programistami starają się również stworzyć algorytmy animujące "w locie", dzięki czemu scena np. upadku z wysokości za każdym razem ma być czymś nowym i unikalnym!

Unreal Tournament 2 nie jest też wcale wynikiem prostej ewolucji w sferze treści. Przeciwnie - Dig tal Extremes n'e obawia się wprowadzenia kilku, skonsultowanych uprzednio z fanami, innowacji. Przykład nasuwa się sam: w UT2 postać respaunować ma z niemal wszystkimi typami broni (!), co naturalnie sprawi, że zbędne stanie się przebijanie w kierunku np. najbliższej wyrzutni rakiet, z drugiej strony - ograniczone zostanie kampanowanie przy takich punktach. Fakt posiadania tak rozbudowanego arsenału już na starcie n'e uwalnia wcale, jak można by przypuszczać, od konieczności szukania miejsc, w których można będzie uzupełnić amunicję. A to dlatego, że ilość posiadanej przed śmiercią amunicji przenoszona będzie na następną postać!

Równie interesująco rozwiązano kwestię "znajdzek", która tu bazuje na pomysły znanym np. z kampanii Half-Life - mianowicie "stacje" uzupełniające zdrowie, amunicję, pancerz. Oznacza to, że możliwe stanie się - np. - uzupełnienie brakujących rakiet do maksimum (!), jednak, jako że stacje działają powoli - proces ten wiązać się

będzie z koniecznością długotrwalego, a zatem niemal samobójczego stania w miejscu. Aby uniknąć takiego ryzyka, można będzie zbierać "znajdzki" na "stary" sposób - przez samo przebiegnięcie przez ikonę stacji, jednak wówczas uzyskamy jedynie niewielki bonus, wyłączając zarazem na jakiś czas całą stację. Ten układ sprawia, że to od samego gracza zależeć będzie, czy zaryzykuje bycie nieruchomym celem, by wyleczyć się całkowicie, czy raczej pozyskiwać zdrowie skokami. Cenną inicjatywą wydaje się także wyposażenie postaci w ruchy specjalne, stanowiące w istocie rozwinięcie idei unrealowego, wykonywanego podwójnym szybkim wciśnięciem, klawisza uni-



ku. Ich niezwykłość polega na tym, że niektóre z tych "ruchów specjalnych" - np. podwójny skok, wymagać będą "energii życiowej" zbieranej na pokonanych przeciwnikach!

I wreszcie na sam koniec dwie uwagi. Po pierwsze - wszystkim powyższym zmianom przyswiecała jedna myśl: uczynić z Unreal Tournament 2 first person shootera, w którym rzeczywiście liczyć się będą głównie umiejętności walczących, nie zaś szczęście. A jako że wprowadzono je pod baczny okiem przedstawicieli światka UT, najprawdopodobniej rzeczywiście przysługują się grze i wrażeniom z niej płynącym. I po drugie - aspiracją twórców było stworzenie systemu o niewiarygodnych wręcz możliwościach skalowania i konfigurowalności, więc można wierzyć, że UT2 dostępny będzie większości grających w UT. Z tych też powodów n'e można mieć wątpliwości, że Unreal Tournament 2 potężnie wstrząśnie posiadami FPS-owego świata, który być może już nigdy nie będzie taki, jaki był dotychczas!

PS Brytyjski PC Gamer twierdzi, że UT2 wydawał się kompletny już pod koniec ubiegłego roku, co oznacza, że jego planowana na lipiec-sierpień premiera jest bardziej niż prawdopodobna!

1 Unreal Tournament 2

Producent: Digital Extremes/Epic/Infogrames

JUŻ W SPRZEDAŻY !



CENA
19⁹⁹
zł



KURCZE PIECZONE

SEKRETNA BRON PIERWSZEJ WOJNY ŚWIATOWEJ

Jeśli podobają Ci się Kurka Wodna, musisz spróbować swoich sił w Kurcze Pieczone - najnowszego snootera nowej generacji! Co? Kurka Wod... przepraszam: kurcze pieczone!



Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

legendy

GIER KOMPUTEROWYCH

Defender of the Crown



Król Ryszard został zamordowany, koronę skradziono, a Anglia pogrążyła się w chaosie wojny domowej. Jesteś jedyną nadzieją Saksonów walczących z Normanami. Zaczynasz z jednym zamkiem i garstką rycerzy. Dzięki kolejnym zwycięstwom w bitwach i rycerskich pojedynkach, w końcu sięgasz po władzę i zaprowadzasz pokój, a po drodze zawierasz interesujące znajomości uratowanymi z opresji damami. Już od 16 lat *Defender of the Crown* cieszy się niesłabnącą popularnością. W nowej wersji na PC wszystko co dobre zostało po staremu. Grę wzbogacono jednak o nowoczesną, śliczną grafikę i wspaniałe efekty dźwiękowe godne XXI w. **Przestroga: ta gra silnie uzależnia!!!**



CENA
19⁹⁹
zł

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Combat Mission 2:

■ Mac Abra

Jeśli zaliczasz się do grona PRAWDZIWYCH fanów strategii, na pewno słyszałeś o Combat Mission - genialnej grze w 3D, toczącej się na froncie zachodnim w czasie II wojny, umiejętnie łączącej to, co najlepsze w turówkach i RTS-ach. Moim zdaniem, to najlepsza (i najładniejsza!) strategia w ciągu ostatnich 2-3 lat. Z tym większą radością donoszę, że gra doczekała się sequela, który powinien pojawić się w sprzedaży wiosną tego roku.

Sam tytuł sugeruje, gdzie tym razem przeniosą nas jej producenci - tak jest, tym razem to front wschodni: Stalingrad, Kursk, Charków, blitzkrieg, T-34, katusze... aż po szturm i zdobycie Berlina. Ech, już mi się ręce trzęsą. Nie ukrywam bowiem, że CM jest jedną z moich ukochanych gier. Tym niemniej jednak postaram się rzeczowo i bez popadania w ekscytację wymienić co takiego zmieniono/poprawiono w drugiej części.

1. Grafika. Nadal wprowadzie będzie ten sam engine - ale autorzy skoncentrowali się na poprawieniu jakości tekstury także na urozmaiceniu ukształtowania planu. (Będzie tundra, tajga, step, gęsty las, bagna itd., itd.) Twórcy udoskonali też znacznie wygląd pojedynczych żołnierzy (pamiętacie ich bryłowe dłonie i blade, "mętne" twarze?). Zresztą fani gry i tak szybko zrobią (podobnie jak w przypadku CM) setki modów, które wręcz zdeklasują oryginalne - choć przecież też ładne! - projekty twórców CM2. Tak czy inaczej wskazane jest posiadanie akceleratora 32 MB, choć gra od biedy pójdzie też na 8 MB.



2. Ulegnie zwiększeniu liczba nacji.

W CM mieliśmy Niemców, Amerykanów, Kanadyjczyków i... Polaków (w ogóle CM ma sporo miłych polskich akcentów). Teraz będziemy dysponowali: Rosjanami, Niemcami, Finami, Wę-

...Czołgi? :) Czy powiedziałem "czołgi"? To moja obsesja... Zatem pomówmy o nich (aczkolwiek nie tylko). W grze pojawi się w sumie ok. 300 typów pojazdów - w tym takie perełki jak lekki rosyjski czołg pływający, wielowieżowy T-28 czy niemiecki SturmTiger (którego wyprodukowano zaledwie 18 sztuk w czasie całej wojny), a także... amerykańskie (przesłane Rosji w ramach umowy Lend-Lease). Nie

• **Ghost Recon Mission Pack**
Nie zdążyliśmy jeszcze - tak nie dobrą sprawę - nacieszyć się samym Ghost Reconem (który, ku mojej szczerzej radości - okazał się "nie" być kolejnym A&S), a już dochodzą nas wieści o oficjalnym, jak na tę chwilę wciąż nienazwanym mission-packu doń. Pierwsze screeny z nowych misji - poniżej.

• **HoMM IV, M&M IX - 20 marca!**

'Europejski' oddział 300 rozestawił wieści (plan wydawniczy) informujące o nowej, tym razem ponoć zupełnie pewnej, dacie premier wyczekiwanych niecierpliwie Heroes of Might & Magic IV (strategia turowa) oraz Might & Magic IX: Writ of Fate (role-play), jaka odbyć się ma równocześnie na całym świecie (już 29 marca br.).

UPDATE: Might and Magic IX: Writ of Fate zawitać ma do sklepów dwa tygodnie wcześniej - już 15. marca br.

I - na zaspokojenie apetytu - jeden screenshot z M&M IX.



• **Sims: Vacation**

I kolejny dodatek do bągowych rekordy popularności (sprawdźcie listy przebojów ELSPA - przez ostatnich kilkanaście miesięcy nie było tygodnia, żeby Sims i jego

Coś Nowego

Barbarossa to Berlin



braknie - rzecz jasna - słynnych T-34 we wszelkich jego wersjach - zobaczycie na własne oczy, czemu w swoim czasie wpędzały Niemców w kompleks niższości. I wcale nie myślę tu o opancerzeniu czy uzbrojeniu. W rosyjskich błotach i bezdrożach, gdzie wąskogąsienicowe i ze słabym silnikiem Pz IV grzęzły jak muchy w smole, T-34 zachowywał się jak baletnica, przemykając z gracją tam, gdzie nie dawał sobie rady żaden PanzerKampfWagen. Na takowy widok morale niemieckich czołgistów spadało szybciej niż temperatura podczas rosyjskiej zimy...

3. Jeszcze o czołgach. W pierwszej części gry każdy z nich był sam sobie



sterem i okrętem, co miało się nijak do realiów II wojny. Teraz działają w grupach (plutonach), komunikując się między sobą i koordynując działania. I tu handicap dla Rosjan - na początku wojny większość ich czołgów nie miała w wyposażeniu radia. Dowódcy porozumiewali się za pomocą flag sygnałowych. A to znaczy, że musieli się wycnilić z wieżyczek... I jeden snajper może tu zdziwiać cuda, prawda?

4. Dodano też nowy parametr do cech żołnierzy: fitness, czyli - hm? - sprawność. Niska sprawność to szybsze zmęczenie podczas działań, późniejsze lub niedokładne wykonywanie rozkazów itd.

5. Pojawiły się także nowe tryby ruchu i działania: np. 'assault' - niezwykle przydatny w walkach ulicznych (a tych nie braknie!); 'human wave' (ludzka fala) - tu chyba nie muszę wyjaśnić? Ciekawym pomysłem jest też 'cover arc' - dzięki niemu możemy precyzyjnie wyznaczyć pewien obszar pola walki, który - gdy tylko pojawi się tam wróg - zostanie automatycznie ostrzelany przez nasze wybrane jednostki.

Co do mnie, już odliczam dni do premiery CM2 i już mam dlań zarezerwowane na HDD sporo miejsca. Czas również się znajdzie, choćbym miał spać godzinę na dobę. Czy może być inaczej?

① Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin

■ Producent: Big Time Software

rozszerzenia nie zajmowały więcej niż pierwszą dziesiątkę) sprzedanych łącznie w setkach tysięcy egzemplarzy "symulatorów życia" The Sims. Tym razem, po wysiłkach związyanych z Balangą, Świątowym Życiem i - ostatnio - Handką, Maks pozwala wypocząć w ramach Vacation, przenosząc całą rodzinę smków na rajską wyspę stanowiącą idealny punkt wypoczynkowy. Wyspa ta bowiem składa się jednocześnie z plaży (a więc siatkówka, piżmo, surfing, kobiety ubrane w bikini, drinki z palmką), z wycinką Alpi (stok, narty, krem z potężnym filtrem) i wreszcie - mniej więcej w połowie drogi z plaży na śnieg - terenów, na których urządzić można kemping na łonie przyrody dzikiej i nieokulturowanej.

Premiera Vacation: już wkrótce, bo w kwietniu br.



• Wizardry 8 PL - 6 marca!

O pierwszym półroczu 2002 można chyba powiedzieć, że należy do gier RPG. Kolejną grą RPG po Gothicu i równie entuzjastycznie przyjętą przez prasę jest Wizardry 8. Jest ona niestety oficjalnie ostatnią częścią znakomitej sagi. Jednak autorzy zadbali aby odejście Wizardry odbyło się w istocie królewskim stylu! Wizardry jest grą, która niemal nigdzie nie otrzymała oceny poniżej 90% (!) i ma w sobie wszystko to, czego pragnąłby fan RPG szukać: olbrzymi świat, wypełniony inteligentnymi istotami, które myślą i działają jak prawdziwi ludzie. Niezłiniowa oraz niezwykle interesująca fabuła, nie pozwalająca odebrać się od komputera. Setki rodzajów przeciwników, z którymi można walczyć mieczem, magią lub przy pomocy nowoczesnej techniki...



Premiera Wizardry 8 PL odbyć się ma dosłownie w dniach, bo już 6 marca; cena gry nie przekroczy 100 złotych. Miłą niespodzianką zaś ze strony CD Projekt jest... miła niespodzianka jaką znajdziecie w pudełku z grą!



Coś Nowego

• Mafia - już niemal

Czeski Bonusweb cz poinformował, powołując się na źródła w Illusions Software, że Mafia: The City of Lost Heaven (gra, której zwierz - wspomniane IS - zbyt wiele razy oglądali "Dzieci Chrześcijaństwa" i "Niebezpiecznych") weszła właśnie w ostatnią fazę produkcji. Jeśli więc - podobnie jak oni - czytujesz Pismo dla podrywki, możesz zacząć robić miejsce na półeczce z ukochanymi grami, gdyż jeśli tylko wiatry będą sprzyjać Mafia odwiedzi cię jeszcze w lutym lub w marcu!

• Gothic - prace nad polską wersją rozpoczęte!

Firma CD Projekt poinformowała, iż prace nad polską wersją Gothica - role playa w stylu Ultramix, jednej z najpiękniejszych i najbardziej rozpoznawalnych gier, zostały rozpoczęte! Tłumaczenie obejmuje 400 stron tekstu z czego niemal 200 stron, to kwestie mówione dla około 150 postaci! Gothic PL ukaże się już 20 marca i kosztować zgodnie z polityką wydawniczą CD Projekt mniej niż 100 zł!

• Jazz and Faust w kwietniu

Zbliża się wielkimi krokami premiera Jazz i Faust - gry już okrzykniętej przez zachodnie serwisy mrocznym kandydatem do tytułu przegodówki roku. Kwiecień 2002 to najbardziej prawdopodobny termin jej polskiej premiery. Co ciekawe, wszystko wskazuje na to, że gra ukaże się w tym samym czasie w USA, Rosji (skąd pochodzi jej producent) i w Polsce. O kompletne spolszczenie gry i jej przystępną cenę zadba firma Manta.

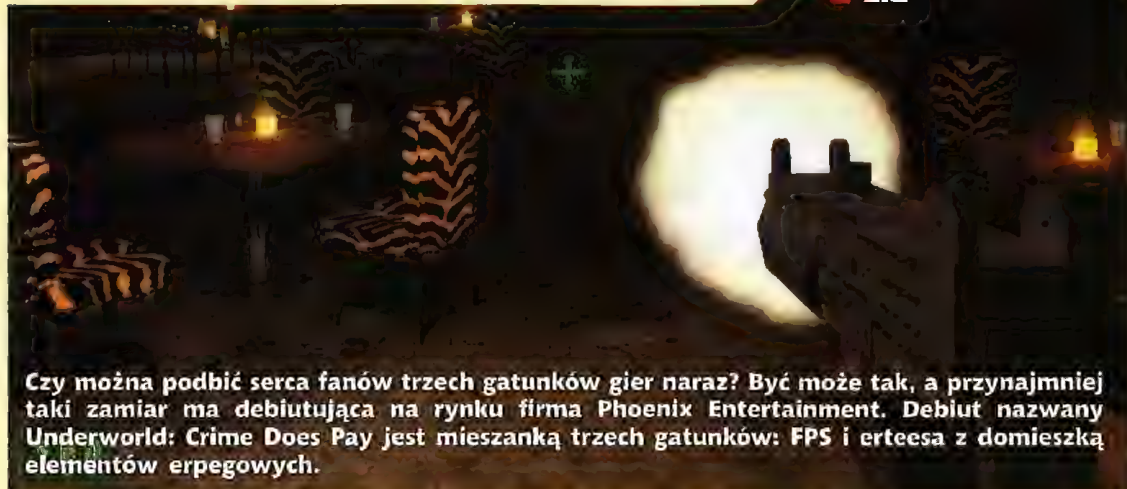
• Warrior Kings to RTS, który

rzeczywiście wchodzi do gatunku powiew świeżości! Jest to gra, w której nienasycenie białej, można zdobywać fortace przeciwnika przy pomocy wielu potężnych machin oblężniczych. W Warrior Kings nie wystarczy wielka armia aby pokonać przeciwnika. Potrzebny jest również sprzęt do zniszczenia umocnień obronnych jego wojska. Jednak nie wszystko spracuje, nie ma sprzętu? Do czego są czary, demony i potężne bestie? Jeśli i to nie pomoże można zawrzeć pakt z innym państwem i razem z nim zniszczyć wspólnego już wroga! Oczywiście jak w każdej prawdziwej strategii ukształtowane terenu, warunki pogodowe czy formacje oddziałów będą miały bardzo duży wpływ na wynik bitwy. Warrior Kings jest grą niezwykłą również z powodu skali w jakiej toczy się rozgrywka. Otóż na planecie może się znajdować wieloletni wojowników. Jeśli do tego dodać demony przywołane z innych wymiarów, potwory i wszechmocną magię to otrzymamy mieszankę obok, którą zaczną tan gier nie będzie mógł przetrwać obywateli! Warrior Kings ukaże się 20 marca w Polsce. Gra zostanie wydana przez CD Projekt, w cenie poniżej 100 złotych.

Underworld: Crime Does Pay

GATUNEK: FPP/RTS/RPG

Eld



Czy można podbić serca fanów trzech gatunków gier naraz? Być może tak, a przynajmniej taki zamiar ma debiutująca na rynku firma Phoenix Entertainment. Debiut nazwany Underworld: Crime Does Pay jest mieszanką trzech gatunków: FPS i erteasa z domieszką elementów erpegowych.

Ile to już razy mieliśmy do czynienia z takimi przechwałkami? Wielokrotnie, ale panowie z Phoenix Entertainment najwyraźniej mają ambicję zrealizować tę zapowiedź. Jeśli chodzi o fabułę - zadaniem gracza w Underworld jest zrobienie kariery w organizacji przestępczej. Pomysł nie należy do oryginalnych, bo już kilka razy stawaliśmy przed takim wyzwaniem czy to w Gangsters, czy chociażby w Grand Theft Auto, ale tym razem ma to być naprawdę doskonałe odwzorowanie życia gangstera.

Oczywiście kariera w tak specyficznym środowisku nie jest wcale łatwa. Przede wszystkim na tym samym terenie, a akcja dzieje się w wielkim mieście, działają inne gangi, które mają te same co gracz priorytety. Czeka cię zatem bezpardonowa walka o przetrwanie, a musisz przy tym pamiętać o każdej ręce sprawiedliwości. Policja za wszelką cenę chce zniszczyć rządzoną przez ciebie organizację, zatem walczyć musisz niejako na dwa fronty.

Z wypisanych przeze mnie trzech gatunków gier, jakie łączy Underworld: Crime Does Pay, najważniejsze wydają się elementy strategii. Gracz wszak zajmuję się głównie wydawaniem rozkazów podwładnym. Zaczynamy mając do dyspozycji niewielką garstkę podwładnych oraz małą kwatery i trochę kasy. Od tego momentu zaczynasz piąć się w gangsterskiej hierarchii, doprowadzając stopniowo własny gang do dominującej pozycji w mieście. Oczywiście stać się tak może tylko dzięki pełnemu sejfowi, a ten można zapew-



nić na kilka - niekoniecznie uczciwych - sposobów. Kradzieże, procenty z pożyczek, oszustwa czy gry hazardowe - to tylko niektóre z nich. To wszystko możesz kontrolować i podziwiać za pośrednictwem widoku izometrycznego miasta. Wtedy zarządzasz biznesem, a komputer twoimi podwładnymi. Kiedy zachcesz, możesz przenieść się w ciało jednego z nich i grać w trybie FPP. Wówczas sytuacja diametralnie się zmienia i to ty kierujesz poczynaniami jednego z gangsterów, a komputer steruje całą resztą. W trybie FPP wykonujemy dokładnie te same czynności, jakie zlecamy w trybie strategicznym, czyli wymuszenia, kradzieże etc. Wspomniany element erpegu objawia się tym, iż statystyki podwładnych sukcesywnie rosną - nabywają oni nowych umiejętności. W Underworld nie zabraknie trybu gry dla wielu graczy i to on tak naprawdę może okazać się hitem, albowiem jest mocno rozbudowany.

Programiści z Phoenix Entertainment duże nadzieje pokładają także w engine'ie gry, jako że poświęcili mu sporo czasu. Jego głównym zadaniem jest, by gra płynnie chodziła nawet na słabszym sprzęcie, co podobno udało się uzyskać. Swoją drogą, warto wspomnieć o możliwościach engine'u: pełne renderowanie otoczenia, szybkie modelowanie tekstur, duża liczba ruchomych obiektów, oświetlenie obiektów w czasie rzeczywistym itd.

Na screenach prezentuje się to obiecująco, klimat niczym z filmów gangsterskich - che, che. Dominują zdecydowanie ciemne kolory, a akcja toczy się głównie nocą.

Na screenach da się również zauważyć, że w Underworld występują będą zmienne warunki atmosferyczne jak chociażby padający deszcz. Trudno natomiast cokolwiek sensownego powiedzieć o muzyce, jaką usłyszymy w grze, choć - jak łatwo się domyślić - jest ona wzorowana na filmach gangsterskich.

Póki co Phoenix Entertainment nie podało jeszcze oficjalnej daty premiery Underworld: Crime Does Pa. A jeśli uda się połączyć wszystkie wspomniane elementy w jedną spójną całość, ten produkt może się okazać naprawdę mocnym tytułem.

① Underworld: Crime Does Pay

■ Producent: Phoenix Entertainment

GATUNEK:

Panzer Elite

Special Edition

Qn'ik

Dwa lata temu Mac Abra narzekał, że coraz mniej pojawia się dzisiaj gier symulujących jazdę wielkimi, ciężkimi, stalowymi puszkami, których okres żywotności na dzisiejszym polu bitwy waha się od trzech do pięciu sekund. Pisał to przy okazji recenzji Panzer Elite - gry, która mimo wad wciągnęła go na długo, głównie ze względu na niepospolity realizm.

O ile dobrze pamiętam, Panzer Elite był ostatnim od 2000 roku prawdziwym symulatorem czołgu.

Sytuacja ta teraz może ulec zmianie, gdyż firma CD-Projekt ma w planie wydawniczym nową grę - o ironio - specjalną edycję Panzer Elite.

Na czym polega owa "specjalność"? Głównie na tym, że poprawiono kilka starych błędów, dodano parę ciekawych opcji i coś dla maniaków - czyli dodatkowy, bonusowy CD. Zanim jednak do tego przejdę, napiszę kilka słów o grze.

Panzer Elite nie jest grą dla ludzi, którym Tygrys(ek) kojarzy się tylko z Kubusiem Puchatkiem. To typowy symulator - wykonany przez hardcore'owców dla hardcore'owców. Nie znajdzie się w nim tryb arcade, to pewne - aby w pełni kontrolować poczynaniami stalowej puszki trzeba się niejednokrotnie dwoić i troić. To, co normalnie wykonuje cały sztab ludzi, gracz musi wziąć w swoje ręce. Trzeba kierować, obserwować otoczenie, słuchać komunikatów radiowych, strzelać, zajmować się paliwem i przede wszystkim - planowaniem i dowodzeniem. Trochę dużo jak dla przeciętnego człowieka, czyż nie?

Normalna wersja gry oferuje kilka trybów - można od razu poczuć się jak na froncie i wskoczyć w instant action - będzie krótko, zwięźle i na temat, bez "zbędnej" otoczki fabularnej. Drugim trybem jest pojedynca misja - tu sytuacja prezentuje się dużo lepiej, gdyż wszystko trzeba dokładnie zaplanować przed akcją - rozmieścić czołgi, wydać stosowne rozkazy, zatroszczyć się, żeby nikomu nie zabrakło amunicji ani paliwa i dopiero wtedy wyruszyć w bój. Ale te tryby to tylko preludium do prawdziwej rozgrywki - która w pełni objawia się w kampanii. W całej grze (a przynajmniej na pierwszej płycie) mamy do wyboru dwie strony - Amerykanów i Niemców. Oczywiście żadna z nich teoretycznie nie ma przewagi - ale w praktyce wychodzi na to, że niemieckie czołgi o wiele lepiej sprawdzają się w warunkach bojowych. (Wot, odkrycie - Mac Abra.) :) Nic nie przebijie uczucia kierowania Tygrysem i widoku płonącego przeciwnika. No, może tylko widok dwóch płonących przeciwników.

Na uwagę zasługuje dbałość o szczegóły. Widać wielką pieczołowitość w odwzorowaniu realiów w tej grze. Nie realizmowi jednak Panzer Elite zawdzięcza niepowszedni klimat. Ten tworzą głównie briefingi



Bonusowa instrukcja na CD obfituje w ciekawe, archiwalne zdjęcia z okresu II wojny światowej.

przed misjami, jak i wszelkie komunikaty, które słychać podczas wykonywania poszczególnych zadań. Co ciekawe, gracz może wybrać opcję, w której - kierując niemieckim czołgiem - wszystkie komendy i komunikaty będą w tym języku! N'e na darmo za grę zabrała się JoWood - firma zza naszej zachodniej granicy.

Zatem gdzie pojawiają się różnice w wersji SE i normalnej? Wszędzie - można by rzec - ale nigdy w sposób bardzo dobitny. Grafika zyskała nieco lepsze i bardziej szczegółowe tekstury, czołgi zmieniły nieco wygląd, co jeszcze bardziej podkreśla

realizm, autorzy wprowadzili też szereg poprawek natury historycznej. Pojawili się również błędy i przekłamania w grafice, ale to mogą zrzucić na karb wersji beta - do wydania pełnej powinno się to zmienić. Niezmienna zaś pozostała wysoka grywalność, duży stopień skomplikowania i rozbudowana opcja managmentu - o co chyba nikt pretensji mieć nie może. Niestety można jedynie ubolewać, że - podobnie jak w początkowej wersji - gra kończy się w roku 1944, czego nie potrafię zrozumieć.

Największą jednak zmianą w wersji specjalnej jest dodatek z drugim CD. Co tam można znaleźć? Sporo ciekawych rzeczy - oczywiście skierowanych głównie dla miłośników czołgów. Tapety, przeróżne bajery, dodatki (jest nawet demonstracyjna wersja Rally Trophy dla ludzi, którzy mieliby ochotę pojeździć czymś szybszym od czołgów) i nade wszystko - mody. Największy z nich zajmuje aż 400 megabajtów - prawie tyle, ile cała gra. Wprowadza jednak spore zmiany w grafice (akcja w nocy, śnieg) i przede wszystkim - nowe czołgi, tym razem rosyjskie. Inne mody odpowiedzialne są za czołgi brytyjskie i wiele nowych niemieckich, które nie pojawiły się w grze (Królewski Tygrys!). Dodano również kilka programów, a te pozwalają graczom tworzyć nowe mody - edytorów jest mnóstwo - tak scenariuszy, jak i innych elementów gry.

Panzer Elite: Special Edition

Producent: JoWood



Starmageddon

Qn'ik

Lemon Interactive to bardzo nierówna firma. Z jednej strony - wydaje całą kupę gniotów - jak chociażby Hooligans czy Beat up a Millionaire, z drugiej zaś - zatrudnia najbardziej znaną osobę w branży polskich gier komputerowych - Adriana Chmielarza. Teraz pod swoim szyldem wyda grę, która ma szansę stać się prawdziwym szlagierem - wizytówką Polski na świecie.

Mowa tu o Starmageddonie - grze strategicznej, która - chcąc, nie chcąc - jest porównywana cały czas do Homeworlda. Co by nie mówić - własnego naturalnego pierwowzoru. Mnie przypadło w udziale zmierzyć się z jej wczesną beta.

I było warto! Hasło: "kosmiczny RTS nowej generacji" naprawdę znajduje odzwierciedlenie w praktyce - mimo że na pierwszy, i drugi, rzut oka Starmageddon wygląda jak nieco ładniejszy brat Homeworlda, po wglębieńiu się weń może się okazać, że zmian jest wiele, często bardzo zasadniczych.

Pierwsze, co się rzuca w oczy, to grafika. Trzeba przyznać - nieprzeciętna. Gra korzysta z wszech kich dobrodziejstw OpenGL - od Transform&Lighting aż po mapowanie wybojów. Wszystkie tekstury są bardzo szczegółowe, a obiekty zbudowane z bardzo dużej liczby trójkątów. Autorzy zapowiadają, że pełna wersja z powodzeniem będzie hulała (oczywiście nie w najwyższych rozdzielczościach) na PIII 500 i 128 RAM + dobry akcelerator, najlepiej z T&L (GeForce i podobne). Nie są to niskie wymagania, ale trzeba się pogodzić z faktem, że taki sprzęt to dzisiaj standard.

Jednym z jaśniejszych punktów gry jest dźwięk. W wersji beta wiele pojazdów jeszcze w ogóle go nie wydawało, poza tekstami w rodzaju 'yes, sir!' (tak, tak - po angielsku, ale o tym za chwilę), ale za to muzyka... Napisałbym "miód dla uszu", ale to chyba byłoby niezbyt adekwatne i mogłoby budzić niepożądane skojarzenia. :-). Poważnie jednak pisząc, oprawa dźwiękowa jest taka, jaka być powinna - czasem spokojna, czasem agresywna, często pompatyczna - pozwala dobrze wczuć się w klimat gry. W pełnej wersji ma być jeszcze lepiej - muzyka ma zmieniać się w zależności od tego, co się będzie działo na ekranie. Zatem inne motywy towarzyszyć będą graczowi rozbudowującemu bazę i inne, gdy będzie wplątany w wir walki.

Zanim przejdę do opisywania samej rozgrywki muszę wylać na papier własny żal. Starmageddon jest grą polską - tworzą ją Polacy. Chciałoby się napisać: 'dla Polaków', ale to nieprawda. Tak beta, jak i nawet oficjalna strona producenta są napisane w języku angielskim - i tylko angielskim. Niewątpliwie winę za taki stan rzeczy ponosi stan tutejszego rynku - przede wszystkim wysoki wskaźnik piractwa, ale również recesja. Mimo to trochę smutno patrzy się, kiedy polska gra powstaje po angielsku i nic nie wskazuje na to, żeby wersja rodzima mogła powstać równolegle. Ciekawe - może jeszcze dojdzie do tego, że Starmageddon będzie musiał być u nas lokalizowany? Albo co gorsza w ogóle nie będzie?

Być może największą zmianą w stosunku do Homeworlda jest to, że w Starmageddonie naprawdę będzie się liczyła warstwa fabularna. Główne założenie jest we wszystkich strategiach niezmiennie - mamy w nich do czynienia z dwoma spiera-

jącymi się o władzę nad uniwersum rasami. Nie inaczej jest i tym razem - w grę są tylko dwie strony konfliktu - ludzie i daemons. W przeciwieństwie do większości strategii fabuła w produkcji Adriana Chmielarza jest wielowątkowa - przypomina bardziej space operę, aniżeli sklecony na kolanie scenariusz. Wszystko to naturalnie po to, żeby gracz mógł lepiej wczuć się w rolę najwęższego gwiazdnego władcy.

No dobrze, a jak się w ogóle w to gra? Całkiem przyjemnie - interfejs jest wygodniejszy niż w Homeworldzie. Co prawda - nie ma śladu po zapowiadanej "intuicyjności", ale i tak nie trzeba godzinami wertować przepastnej instrukcji,

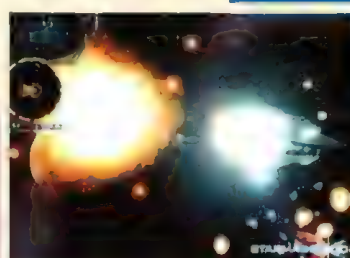
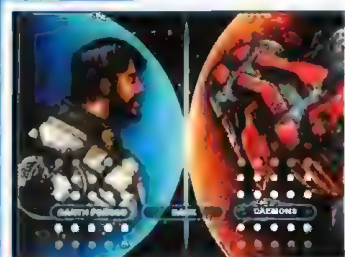
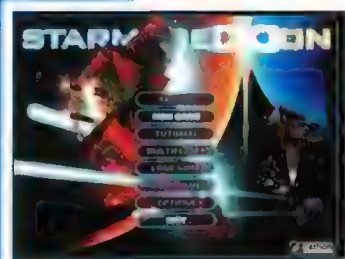
żeby się zabawzić. Crę obsługujemy głównie myszą, czasem tylko - dla ułatwienia - pojawia się jakiś skrót klawiaturowy.

Głównym zamierzeniem autorów podczas produkcji Starmageddonu było wykonanie gry przyjemnej - żeby mogli się nią cieszyć nie tylko maniacy realizmu, ale i przeciętni gracze, którzy zarywali noce przy Command&Conquer. Zamierzenie to zostało w pełni zrealizowane - gra się bardzo przyjemnie i nietrudno się wczuć w jej spaceoperowy klimat.

Starmageddon nie wprowadza żadnej rewolucji - nie taki zamiar mieli jej twórcy. Gra łączy po prostu najlepsze elementy z Red Alerta i Homeworlda, dodając jednocześnie kilka pomysłów. Jednym z ciekawszych jest pewna nowinka w sposobie prowadzenia walki (której brakuje nie może w żadnym reesie). Po raz pierwszy zdarza się, że gracz będzie mógł toczyć bój nawet w trzech miejscach jednocześnie - połączenie między nimi będzie naturalne i logiczne, zważywszy na kosmiczny świat, w którym dzieje się akcja - miejsca akcji będą oddziaływały od siebie... czarne dziury albo wrota międzywymiarowe. W grze "interaktywnej cytryny" nie zabraknie też elementów RPG - jednostki będą zdobywały doświadczenie, nie "zapodzierając" go pod koniec misji - odpadnie problem większości dzisiejszych strategii, w których w każdej misji trzeba zaczynać rozwój na nowo.

Nie wiem, jak podsumować to spotkanie ze Starmageddonem. Jak wiadać, żywieć doń uczucia wielce ambiwalentne - powyższy optymistyczny opis może ulec weryfikacji przy okazji recenzji - wersja gry, z którą się męczyłem (to niestety najodpowiedniejsze słowo), nie pozwalała na pełne wczucie się w klimat - zbyt często musiałem przeklinać nieoptymalizowany engine. Jeśli jednak autorzy do premiery poprawią to, a gra pojawi się - razem z premierą światową - po polsku, kto wie, może stanie się pierwszym wielkim hitem zespołu Lemon Interactive? Życzę tego tak im, jak i graczom.

GDA



Starmageddon

Producent: Lemon Interactive

Jazz & Faust

GATUNEK: PRZYGDÓWKOWA

■ Cormac

Tak się złożyło, że Europa Wschodnia nie jest raczej potentatem na rynku gier komputerowych. Najdorodniejszy dorobek ma bez wątpienia nasz największy wschodni sąsiad, jednak w sumie zawdzięcza to jednemu genialnemu pomysłowi. Rosyjscy programiści dawno temu podbili komputerowy świat rewelacyjnym Tetrise, potem było kilka gierek mniej znaczących, acz solidnych, oraz zbierające (zasłużenie!) bardzo pochlebne opinie na całym świecie Evil Islands. Teraz być może znowu będzie głośno o Rosjanach za sprawą studia Saturn+ i ich nadchodzącej wielkimi krokami przygodówki - Jazz & Faust.

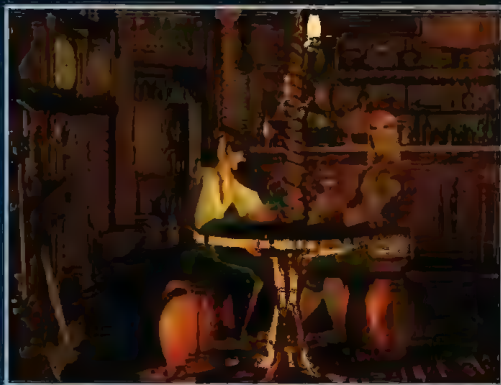
Jazz & Faust to przygodówka w starym dobrym stylu i klimacie, jednak z oprawą iodem już z XX wieku (choć stylowości nie sposób jej odmówić). Ta rosyjska gra przypominała mi Monkey Island, jednak jest to raczej odległe skojarzenie, wywołane miejscem, w którym zaczynamy zabawę - port Er-Elp, a nie jakimś bliższym nawiązaniem do mojego osobistego przygodówkowego numeru 1 wszech czasów.

Na startcie do wyboru mamy dwie postacie - tytułowych marynarzy Jazz'a i Faust'a. Niezależnie od dokonania tego pierwszego w grze wybraliśmy już porcie Er-Elp, a nie jakimiś bliższym nawiązaniem do mojego osobistego przygodówkowego numeru 1 wszech czasów. Na startcie do wyboru mamy dwie postacie - tytułowych marynarzy Jazz'a i Faust'a. Niezależnie od dokonania tego pierwszego w grze wybraliśmy już porcie Er-Elp, a nie jakimiś bliższym nawiązaniem do mojego osobistego przygodówkowego numeru 1 wszech czasów.

Bardzo ciekawie przeplatają się w grze losy obu bohaterów. Przeszedłszy kawałek gry Jazzem, rozpoczynam zabawę Faustem. Port, rzecz jasna, był ten sam, choć niektóre lokacje i przedmioty "wyparowały". Spotkałem też część postaci, z którymi wcześniej zdążyłem się zapoznać jako Jazz. Za pomysł "podwójnej fabuły" i jego ciekawe wykonanie bez wątpienia należą się Rosjanom gromkie brawa, choć jeszcze lepiej byłoby, gdyby komentarze na temat "oglądalnych" obiektów były różne - w zależności od postaci.

Nie mniej dobre wrażenie robi oprawa graficzna. Już sam programik konfiguracyjny, który dołączono do Jazz & Faust może zaskoczyć opcjami, jakich zbyt często się w przygodówkach nie widuje, za to są typowe dla gier akcji - potrójne buforowanie, Volumetric Fog and Light, Stencil Shadows. Gra działa tylko w rozdzielczości 640 x 480, ale wygląda - jak na gatunek - absolutnie rewelacyjnie. Graficy umiejętnie i ze smakiem połączyli pre-

derowane tła z w pełni trójwymiarowymi, akceleratorem postaciami. Mariaż wygląda bardzo naturalnie, a efekt, jak już wspomniałem, zachwyca. Jedyne, do czego można się przyklepić, to niestety typowa dla prerenderowanych lokacji sterylność. Na szczęście tutaj nie jest aż tak boleśnie odczuwalna, jako że niektóre tła urozmaicają drobne animacje w rodzaju falującej wody (bardzo ładnie wykonane), unoszącej się z kominu smugi dymu, przechadzających się ptaków czy pełgających płomieni świeczek (świetny efekt falowania rozgrzanego powietrza). Gdyby jeszcze nieco ożywić portowe miasteczko, które sprawia wrażenie, jakby wszyscy jego mieszkańcy dawno już przeprowadzili się na pobliski cmentarz lub



ucieklili do Stanów, byłoby wprost cudnie. Ach, gdzież się podziała ta tętniąca życiem tawerna z pierwszej części Monkey Island...? Analogiczna lokacja w grze rosyjskich developerów nie ma wcale tawernianego klimatu - jest tam pusto, smutno i dętno.

Jazz & Faust nie uchroniła się niestety od największego - w moim mniemaniu - grzechu w przypadku gier przygodowych. Od momentu rozpoczęcia zabawy byłem prowadzony przez fabułę jak po sznurku - kolejne postacie pojawiały się (najczęściej w tawernie) dopiero po wykonaniu określonych czynności. A wierzę, że "zacięcie się" w tak liniowej grze powoduje doprawdy straszliwe frustracje. Na szczęście famigtówki nie są na tyle wredne, by trzeba było nad nimi siedzieć latami. Wystarczy odrobina logicznego myślenia, a jeśli ktoś grywa w takie gry, zapewne z tą ciężką i bolesną czynnością poradzi sobie.

Interfejs Jazz & Fausta jest więcej niż prosty. Nie ma tu mowy o żadnych rozwijanych listach, wybieraniu komend (vide pierwsze dwie odsłony Monkey Island). Jeżeli tralimy mychą na jakiś interaktywny obiekt, kursor zmienia kształt, sugerując, jaką czynność można podjąć (najczęściej porozmawiać, podnieść, obejrzeć). Prawy przycisk myszki odsłania inwentarz, z którego wybieramy potrzebny przedmiot, a następnie używamy go, klikając nim cel. Oto cała filozofia; nic dodać, nic ująć. Prostota ta ma oczywiście zalety, ale i wady - wystarczy przypomnieć sobie różne zabawne sytuacje i komentarze z Małpiej Wypły, związane z niewłaściwym wyborem czynności.

W sumie Jazz & Faust zapowiada się na całkiem solidną i przyjemną gierkę. Ludzie! Kiedy następnym razem będziecie sobie niewybrednie żartować z naszych wschodnich sąsiadów, z wódki i misiów polarnych, rzekomo spacerujących wokół Kremla, zastanówcie się, kiedy ostatnio Polacy zrobili naprawdę dobrą grę... Bo rosyjscy programiści najwyraźniej naszych prześcignęli o kilka długości dżojstika.

Premiera

Premiera gry nastąpi w kwietniu tego roku (w tym samym czasie co w USA i Rosji). Gra ukaże się naturalnie w wersji PL.

■ Jazz & Faust

■ Producent: Salum+



DJ Jar Jar

Wyobraźcie sobie wiewiórkę peruwiańską. Taką słodziutką, miętą wiewióreczkę, która siedzi w klatce i drapie się po pyszczku. Myślicie, że bidulkę oblaży pchły tudzież śwędzi ją łupież? Nieprawda! Dzichie zwierzątko zabija czas pozostający do premiery Heroes Of Might & Magic IV!!!

HEROES IVTM

of MIGHT AND MAGIC®



Ne mam zamiaru ukrywać faktu, że dla mnie Heroes Of Might & Magic IV to najbardziej oczekiwana gra roku. To przecież program, od którego nie będzie można się oderwać, który zniszczy niejedno dobrze zapowiadające się małżeństwo i niejednego uczniaka zostawi na drugi rok w tej samej klasie.

Po przeczytaniu powyższego akapitu, powinniście uzyskać obraz emocji, jakie towarzyszyły mi podczas wyprawy do siedziby firmy CD Projekt, w której miałem spędzić sam na sam z betą Heroes Of Might & Magic IV - równych - aż? - siedem godzin... Zatem - do rzeczy!

Otóż Heroes Of Might & Magic 4 w sposób niemal perfekcyjny kontynuuje historię największej sagi wśród gier strategicznych. Znowu przenosimy się w znany świat mocy i magii, rządzący się podobnymi zasadami jak poprzednio. Nadal budujemy potężne armie, składające się z wszelkiej maści indywiduów (rycerze, chłopci, wilki, wróżki), po czym wraz z nimi pobijamy okolicę. Stacujemy też widowiskowe bitwy z napotkanymi przeciwnikami, wśród których znajdują się skrzaty, jednorożce, behemoty, feniksy, kościosmoki i wampiry. Oczywiście polujemy też na kopalnie złota i cennych kamieni, zajmujemy tartaki, odnajdujemy tajemnicze portale oraz pradawne artefakty. Interfejs nieco zmieniono, jednak osoby zaznajomione ze starym nie będą miały najmniejszych kłopotów z przerezeniem się na "nowe". Tym bardziej że światy, które podziwiamy podczas zabawy, są nam doskonale znane. Jednym słowem: w najnowszej grze 3DO znajduje się wszystko to, co do tej pory tworzyło doskonałość całej serii. I chwała Bogu. Przecież jak zmienił, to z głową - albo wcale!



Jednak posądzenie autorów Heroes Of Might & Magic IV o robienie programu według utartych schematów, na odważ (jak to miało miejsce w przypadku Heroes Chronicles), jest co najmniej nie na miejscu. Wystarczy spędzić marne 10 minut z ich najnowszym dziełem, by przekonać się, że na dobrą sprawę wszystko jest tu całkiem nowe i przy okazji w najwyższym gatunku. Największych, wręcz rewolucyjnych, zmian doczekała się grafika. I muszę powiedzieć, że grze wyszło to na dobre. Wygląda ślicznie! Albo i nawet cudownie! Przykłady? Wszelkie menu są gustownie ozdobione i zioną klimatem rodem z opowiadań fantasy. Zupełnie tak, jak gdyby projektował je prawdziwy, średniowieczny dekorator wnętrz! Mapy krain

obfitują w detale (ponad 300 różnych obiektów!), wszystko się porusza, żyje, do tego błyszczy niczym złotem. Oczywiście same kleją się do monitora... Co najważniejsze, wszystko wykonane w rzucie izometrycznym, sprawiającym wrażenie trójwymiarowości! Przyszan się, że gdy po raz pierwszy zobaczyłem obrazy z Heroes Of Might & Magic 4 (a było to z rok temu) - zadrżałem. Przestraszyłem się, że taka wymuszkana grafika zabije stary, sprawdzony w niejednym boju klimat gry. Dziś, kiedy widziałem już betę w pełnym biegu, wiem, że jest zgoła przeciwnie. Świat "hrośców" pozostał magiczny i wciąż fascynuje swym niecodziennym pięknem.

Ale dość o piórkach, skoro do "obskoczenia" pozostaje mięso. Gra Heroes Of Might & Magic IV zmieniła się przecież także od środka! Przede wszystkim do boju wkroczyli bohaterowie. Ich rola nie ogra-



nicza się już do prowadzenia stadka na rzeź - wreszcie i ci twardziele uczestniczą w starciach! Są odpowiednio napakowani w zależności od posiadanych umiejętności (łącznie 11 klas podstawowych i 37 zaawansowanych, do tego 27 umiejętności), po mistrzowsku władają magią, doskonale tną mieczem bądź - we wraży sylę? - z łuku. Do jednej armii można ich wsadzić siedmiu - z pewnością stanowiąc będą nie lada siłę.

Nie oznacza to jednak początku ery armii składających się tylko i wyłącznie z bohaterów! Przede wszystkim dlatego, że wystawienie bohaterów jest dużo kosztowniejsze niż szarpienie się na tradycyjnych wojowników. Po wtóre, nawet i bohaterowie na początku są cieniasami i przyda im się porządna obstawa. Po trzecie wreszcie,

Wow, ta panorama robi wrażenie!



dostaniemy do dyspozycji aż 66 rodzajów jednostek, wśród których każdy znajdzie coś dla siebie!

I znów wróć do grafiki - to, co widziałem na ekranie monitora, było, jest i będzie zachwycające. Wampiry z czerwoną muchą pod szyją, w wyglądanych garniturach i dopastowanych botkach, kusznicy z kołczanami strząż na plecach, zakuci w ciężkie zbroje krzyżowcy, jednorożce o tęczywych grzywach czy ohydne trolle z kołczastymi maczugami wyglądają o parzo realistycznie, a magicznie zarazem! Raz jeszcze to podkreślę - postęp w porównaniu z trzecią częścią gry jest gigantyczny i nawet głupia beta powala na kolana

Przez większość czasu rozgrywka toczy się na mapie głównej, przykrytej "mgłami wojny". Nieodwiedzone tereny są dzięki nim czarne, a odkryte, ale niechronione przez wojów - szare (czytaj: niewiele na nich widać) zaś okolice całkowicie odkryte i zaludnione przez przyjazne wojska pozostają jasne niczym doory bezalkoholowy full. Rozsiano po nich to, co zwykłe - a węgrogie watahy odszczepieńców, armie dowodzone przez potężnych przeciwników, lasy, morza, góry, skały, wreszcie miasta. Tych przygotowano zaś sześć rodzajów: Academy, Haven, Preserve, Asylum, Necropolis i Stronghold. W odróżnieniu od poprzednich gier - to właśnie z nimi wiąże się magiczne szkoły. To ważne - w Heroes Of Might & Magic IV dostępnych będzie ponad 100 czarów, a ich wpływ na przebieg rozgrywki już dziś określa się jako spory.



korzystać cechy poszczególnych jednostek.

Nie byłbym sobą, gdybym nie napisał, że Heroes Of Might & Magic IV będzie grą, która starczy na lata. Ukończenie sześciu kampanii powinno zająć co najmniej 150 godzin. Do tego dochodzi szereg oddzielnych scenariuszy oraz edytory (tych w becie nie widziałem) pozwalające na zaprojektowanie własnych światów. Podejrzewam, że już po kilku tygodniach od premiery Sieć zarozi się od najróżniejszych dodatków i map-packów, tworzonych przez najzdolniejszych amatorów na świecie. Nie zdziwiłbym się też, gdyby na gwiazdkę pojawił się rozbudowany add-on, dorzucający nowe miasta, czary i stwory oraz oferujący kilka nowych kampanii. Jeśli chodzi o omawianą serię, to już tradycja.

Przy Heroes Of Might & Magic IV spędziłem równe siedem godzin. Kiedy okazało się, że na mnie już czas, że taksówka czeka, a pociąg rozmasowuje koła przed odjazdem... zrobiło mi się naprawdę smutno. Opuszczenie świata gry na kilka tygodni, jakie dzieli nas od premiery, przypomina bowiem rozłąkę z ojczyzną. Za granicą wszystko jest czadowe i kolorowe, ale tak naprawdę to puste słowa. Człowiek przez cały czas tęskni za domem, za fantastycznymi krajinami Heroes Of Might & Magic IV i ani myśli o nich zapomnieć. Omawiany program potęgą zaś jest - i basta. Nawet wiewiórki peruwiańskie o tym wiedzą!

Po spotkaniu z przeciwnikiem dochodzi do jednego z trzech zdarzeń. Otóż wróg może - na widok naszej armii - wziąć za pas nogi, pletwy, kopyta czy wypustki astralne - cokolwiek tam ma, :) i zwiać, gdzie ryż sięje. Może też uznać, że jest przy nas niczym Pikuś przy swej pan' W takiej sytuacji oddziałek ów przyłączy się do naszej armii i wraz z nią będzie się stracił i zgorszenie. Czasem jednak odwaga nie pozwoli jego członkom wybrać żadnej z powyższych możliwości. Dochodzi wówczas do starcia. Plac doju stanowi oddzielny ekran, na którym poruszające się w ośmiu kierunkach jednostki toczą walkę w turach. Także i tu miejsce płaskiej jak oeska grafiki zajął rzut izometryczny, pozwalający lepiej rozplanować ataki i w sposób pełniejszy wy-



HoM&M 4

Producent: 300

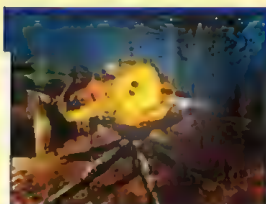


Skala ocen

- 1 - po prostu dno + metr mułu; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 [...i przy, dź jutro z rodzicami!:]. W ogóle nie da się w to grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!
- 2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik 2 Cranie w to jest kara...
- 3 - cienka gra; ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3-
- 4 - raczej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać n'by można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...
- 5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.
- 6 - niezła gra, choć do czołówki sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to.
- 7 - dobra gra, choć nadal niepozobawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.
- 8 - bardzo dobra gra; dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać.
- 9 - doskonała gra; praktycznie nie ma poważniejszych wad. Jeśli ma jakieś, są one nierzbyl znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grafika i muzyka stanowczo powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.
- 10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczące. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczena ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPP). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!

Gamewalker

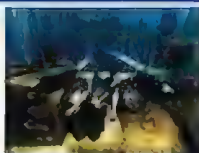
Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera.



Aquanox

Gatunek: podwodna strzelanka **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** W95 + /W2000 +, DirectX 8.0, karta 3D z 16 MB RAM (polecana z 64 MB RAM), PIII 400 MHz + (polecamy AMD lub Pentium 700 MHz +), 128 MB RAM (zalecane 256 MB RAM) **Graliśmy na:** Ath on XP 1600, 256 MB RAM, GeForce MX

...I: było całkiem n eżle



Uwagi:

Mac Abra: Fajne wizualnie - ale to tylko lapanina (podwodna wprawdzie, ale...)
 Matt Riggs: Wolę jednak pograć w praprzodka - Archimedeana Dynastii
 Czarny Iwan: Wygoda fajnie, luple się świetnie. Dobra zabawa
 McDrive: Wygląda nie tylko ładnie, ale wprost świetnie, a i strzelanina wciąga, że hej!
 gem: Chyba zartujesz? Prymitywne i mało pozytywne jak p ankloni! I tyle tylko, że ten plankton wygląda naprawdę nieźle...
 Eld: Szszszszsz... nieźle w porównaniu do tego, co my teraz jemy... szszszszsz
 Jedi: A są tam jakieś syrenki? To ja poproszę jedną



Art of Magic: Magic & Mayhem

Gatunek: RTS **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** PIII 300, 64 MB RAM, gigaбайt miejsca na HDD, akc. min. 32 MB **Graliśmy na:** PIII 500, 256 MB RAM, GeForce

...I: kompow. robiło się wyraźnie słabo przy co efektowniejszych miótkach...



Uwagi:

gem: Mówienie o AoM jako o RPG jest sporym nadużyciem
 Mac Abra: Raczej, RTS + RPG?
 Eld: Szszszszsz... i pomyśleć, il. redaktorów CDA można by nakarmić za bućtel takiej gry
 szszszszsz
 Jedi: Eee tam, czeplasz się, ledwie by tego dla mnie starczyło



Asy Przesłworzy

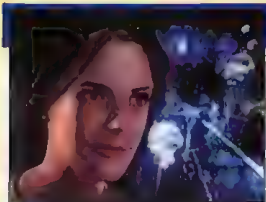
Gatunek: symulator akcji **Ocena:** 6+ **Wymagania minimalne:** Celeron 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB **Graliśmy na:** PIII 900 MHz, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB

...I: szbylowo aż pod niebiosa - jak MiG-21



Uwagi:

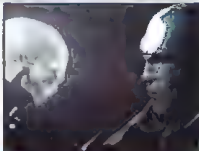
Mac Abra: Polskie Wings. Taka zręcznościówka, która udaje symulator
 Tymchoffen: No właśnie - mało oryginalne i przeciętnie wykonane
 Czarny Iwan: C enkie jak biceps Rączki
 McDrive: He, he - raczej jeszcze cieńsze...
 gem: Jak się nie je, to się chudnie - normalnie...?
 Eld: Szszszszsz... właśnie! Popatrz na Henryka: ak ostatnio zm...erial... szszszszsz
 Jedi: Bo go kobieta rzuciła... a dziesiątego plęgiara



Atlantis 3

Gatunek: przygodówka **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** P2 333, 32 MB RAM, Win 9x/00/Me/XP, DirectX **Graliśmy na:** D600, 256 MB RAM

...I: bez powodów do narzekać



Uwagi:

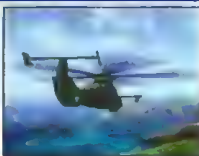
Mac Abra: Dobra przygodówka
 Smuggler: Jeśli grałeś w Atlantis 1 lub 2 - trójezka obowiązkowa do przejścia!
 Ugly Joe: Ładna panienka tam gra - i to wzorowana na realnie istniejącej
 Czarny Iwan: D a fanów przygódówek (a więc na pewno nie dla Rączki)
 McDrive: No, pewnie nie - zresztą kto tam przygodówki lubi
 Eld: Szszszszsz... pewnie ci których stać na wakacje na Ibizie, a tam podobno na turystów czeka mnóstwo przygód... szszszszsz
 Jedi: Znowu się czepiacie - a tam na pewno są jakieś syrenki



Comanche 4

Gatunek: arcade/sim **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** PIII 450 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB **Graliśmy na:** C900, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: w 1024 x 768 przy dużym poziomie detali ze szybko nie było.



Uwagi:

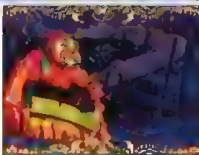
Smuggler: No patrz pan, a kiedyś to był symulator...
 Mac Abra: Pamiętam, kiedy pogrywałem w część pierwszą - to NIGDY nie był symulatorem!
 Ugly Joe: Ale przynasz, że gra grawituje jednak w stronę strzelaniny
 Matt Riggs: Nie ona jedna patrz co się robi o z cyklem X-Com
 McDr ve: Ale za to potrafi wykorzystać GeForce 3 (a ponoć 4)
 gem: Jak na symulator - miżernie
 Eld: Szszszszsz... bardziej miżernie jest chyba ty ko w moim portfelu... szszszszsz



Komar Barbarian

Gatunek: arcade **Ocena:** 6 **Wymagania minimalne:** Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 12x, W95/98/ME/2000 **Graliśmy na:** C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: spoczko



Uwagi:

Smuggler: Nieco chorego poczucia humoru i sporo typowej arcadówki. W s'mie można pograć.
 Matt Riggs: Ale czy Rączka?
 Ty Moon: Nie trzeba
 Czarny Iwan: Chyba że taka potrzeba
 McDrive: Bo jak trwoga to do... Komara...
 gem: ...co taki Komar może? I e taki Komar żyje?
 Jedi: Wszystkim komarom w moim domu ukręcam trąbki, więc się nie boją



Diablo Battle Chest

Gatunek: arcade/RPG **Ocena:** B+ **Wymagania minimalne:** w zależności od gry w zestawie **Graliśmy na:** C 800, 256 MB RAM

...I: tak czy siak - jak fireball :)



Uwagi:

Mac Abra: Jeśli ktoś dopiero niedawno zachwycił się D ab o - pozycja obowiązkowa. Będzie miał (niemal) wszystko w jednym pudełku
Ugly Joe: No dobra, a jak ktoś już ma te wszystkie gierki - zakupione osobno?
Smuggler: To niech załuje, że się strajkerzył :)
Czarny Iwan: Będzie miał dwa i zrobi sobie "wash & go"
McDrive: Albo tylko go, ludzie! go-go
gem: "Wake me up before you go..." ("...i zrobię jajecznice!")
Eld: Szszszszsz... chyba z własnych jajek No chyba że rodzina cę zasponsoruje ...szszszszsz.

Evil Twin

Gatunek: TPP **Ocena:** 5 **Wymagania minimalne:** PII 400, 64 MB RAM, Win 95/98/2000 **Graliśmy na:** C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: chodźcie średnio, ale to był jedyny komp w redakcji, na którym gra chciała działać!



Uwagi:

Mac Abra: Za dużo buraczków, bym mógł to przelknąć.
Ty Moon: Ale kiedy na PC tak mało platformówek - na bezrybku...
Eld: Szszszszsz... chłopak, co byście powiedzieli na filety rybne? Podobno łód na Odrze puścił, więc można coś złowić... szszszszsz.
Czarny Iwan: Na buraczkach to można by pociągnąć i tydzień.
McDrive: Jak ktoś lubi platformówki, to niestety konsole się kłaniają... lub konwersje z nich gem. Pomysł był niezły - dwie (szczerze) osoby w jednym ubraniu! Niestety wykonanie nie dorównuje choćby małej Allicji.

Ghost Recon

Gatunek: FPP/sim **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** P2 800, 128 MB RAM, Win 9x/00, DirectX, akcelerator 16 MB **Graliśmy na:** C900, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: no, za szybko to nie było, ale grę się da bez przykrości



Uwagi:

Mac Abra: Sensowna alternatywa dla Operation Flashpoint
Matt Riggs: Ach, wiek, moim zdaniem, OP nadal rządzi.
Ty Moon: Rządzi, rządzi, ale Ghost Recon to naprawdę świetna gra.
Czarny Iwan: Super. Można grać mimo głodu i nawet zapomnieć o n eprzjemnym ssan u w żołądku!
McDrive: Taaa, bo przysysa do ekranu. Choć OP i tak lepsze.
gem: Duchem się zostaje, jak się umiera z głodu
Eld: Szszszszsz... no to niedługo już będziemy L DUCHOWIONA redakcją ...szszszszsz.
Jedi: Ja wolę być syrenką

Gothic

Gatunek: CRPG/ekcja **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** PII 400 MHz, 128 MB RAM, DirectX, Win 9x/00/ME/XP, akcelerator 16 MB minimum **Graliśmy na:** C900, 256 MB RAM, GeForce 2 Win 98

...I: bez problemów



Uwagi:

Mac Abra: Mówta, co chciała - sterowanie kurczak
Matt Riggs: Trza przywyknąć, fakt. Potem już tylko lykasz gierkę, jak głodny pizze.
Ty Moon: Było bez anchois i tuńczyka
Czarny Iwan: Może być nawet z se erem i kalarepą.
McDrive: Znaczący s e cokolwiek z czymkolwiek, by eby nie uc ekalo i bez much było.
gem: Z wszystkim, co mniejsze niż olwór gbowy! O
Eld: Szszszszsz... Gem się tłumaczy, bo dż przylepaliśmy go, jak zjadł pająki błąkające się po DTP ...szszszszsz.

Guilty Gear X

Gatunek: karate **Ocena:** B+ **Wymagania minimalne:** C365, 64 MB RAM, Windows 9x **Graliśmy na:** P 500, 256 MB RAM

...I: Jak dobrze wykonane mewashi-gari



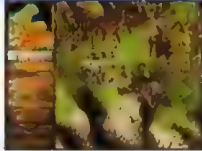
Uwagi:

Matt Riggs: W końcu jakaś sensowna bijalyska na PC!
Smuggler: I to w dawnym, dobrym, aulomalowym stylu.
Ty Moon: Z automatu to ja ci zaraz pociągnę GGX to NAJLEPSZA bijalyska na PC
Czarny Iwan: Tall Świełne mordobicie, a ile kalorii przy tym s e tracił
Eld: Szszszszsz... R.I.P. Iwan... a mógł przecież przeżyć jeszcze tydzień lub nawet dwa ...szszszszsz.
McDrive: Taaa, a potem zostają tylko marzenia o Władcy Much (w końcu to też bialecko).
Jedi: Wiecie co? Jesteście dzisiaj nudni. Nikt nie rozumie mnie i moje, syrenki, buuuu...!!

Knights & Merchants - The Peasants...

Gatunek: RTS **Ocena:** 3 **Wymagania minimalne:** P233, 64 MB RAM **Graliśmy na:** C900, 256 MB RAM

...I: jak wietrak podczas cyklonu



Uwagi:

Mac Abra: Łubię K&M - ale n e lubię, kiedy mi się sprzedaje taki sobie pack z misjami jako nową grę...
Matt Riggs: Faktycznie, jedną z niewielu nowości w tej grze jest nowa cena...
Czarny Iwan: A buleczka pszenna kosztuje tylko 30 groszy.
McDrive: A najeść się można, oj, można... Śwój drogą, władczo przynajmniej, co głód z ludźmi robi
gem: Widziałem kiedyś "sok z karlonu" Ciekawe jak smakuje karlon... :/
Eld: Szszszszsz... NIEŻ...EI Ja ostatnio wygrzebałem taki w pobliskim śmietniku... szszszszsz

Medal of Honor

Gatunek: FPP **Ocena:** B+ **Wymagania minimalne:** C450, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB **Graliśmy na:** C933, 256 MB RAM, GeForce 2 32 MB

...I: w 1024 x 768 w full detalach czasem zębowało. W 800 x 600 przy sporym poziomie detalizmu - jak złoto



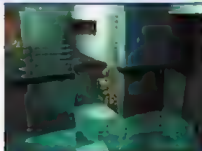
Uwagi:

Mac Abra: Co ja mam mówić - od czasów Unreal Tournamenta n e było gry FPP, która by mnie rzuciła na kolana. Genialna!
Smuggler: Fakt! Łądowanie na plaży Omanu wyrwa ślepa z głowy i serce z klaty
Ty Moon: I nogę z trzewiami jak na minie przeciwciepluchnej.
Czarny Iwan: Zabłem Rączkę z Panzerfausta. Porządna gra.
Eld: Szszszszsz... PANZERFAUST!!! Jak dla mnie, na lepszą płytę DARKT+RONE :) ...szszszszsz
McDrive: Ala MP jest od Wolfa gorszy...
gem: Nie przesadzaj, Mac - prócz "beacha" nie ma w niej niczego nadzwyczajnego. A ile buraczków...?

Planet of the Apes

Gatunek: TPP **Ocena:** 5+ **Wymagania minimalne:** P300, 64 MB RAM, Windows 95/98/2000/ME, akcelerator **Graliśmy na:** C900, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: ładnie, szybko, bez problemów



Uwagi:

Mac Abra: Gra taka sama jak najnowszy film - czyli delikatnie mówiąc: średnia.
Matt Riggs: O! taka gra akcji - nie wzbudza specjalnych emocji
Diabolik: Bo nie graliśmy do końca - od połowy gry labuła po prostu powa a.
Czarny Iwan: Przucę kwiatek na twój grób. I jeszcze tę gierkę.
McDrive: Ta, la, tada, la, tada, la, tada, la, tada (miał być marsz pogrzebowy, ale średnio wyszedł...)
Eld: Szszszszsz... to pewnie dlatego, że n/c nie jadłeś od dwóch tygodni... szszszszsz
Jedi: Co oni zrobili z moim ukończonym filmem! Z porządnego dramatu s f. wyplodzili mejne widowisko familijne! A gra nie lepsza!

Rayman M

Gatunek: wyścigi/arcade **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** P 300, 32 MB RAM, Win 95/98/2000 **Graliśmy na:** C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: szybko jak karetkę pogotowia



Uwagi:

Smuggler: Stary, dobry Rayman... po kuracji odmładzającej
Eld: Szszszszsz... chyba kuracji dolutuszającej, czyli odwrótnie niż my... szszszszsz.
Czarny Iwan: Stary Rayman - nie wszyscy mogą się pochwalić taką kondycją.
McDrive: Innymi słowy: jedna z niewielu platformówek na PC - a do tego jeszcze całkiem fajna!
gem: Naprawdę tłusta arcade!
Jedi: Precz z łuszczeniem! Syrenki dbają o linie!
Ty Moo: Spal tego tłuszczka, człowieku!



Salt Lake City 2002

Gatunek: sportowa **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** P 450, 128 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP, 4xCD-ROM **Grafiśmy na:** C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: jak pomidor (co za marnotrawstwo) rzucony w Hannawalda



Uwagi:

Mac Abra: Gra raczej średnia, ale że na czasie
Matt Riggs: No i można poskakać a la Malysza
Czarny Iwan: Nie ma jazdy na sankach. Nie podoba mi się
McDrive: Coż, mniej się nie podoba nie ty ko dlatego - ale tak jest już niestety standard gier o olimpiadach...
gem: ...ech, wciągną bym taką malyszową bułeczkę z bananem
Jedi: Sport na monitorze - bez sensu, nie lubię takich gier. Wolę syrenki.



Serious Sam 2

Gatunek: FPS **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** PII 400, 64 MB RAM, OpenGL, Win 9x/ME/NT/2000

Grafiśmy na: D 850, 200 MB RAM, GeForce 1

...I: bywało, że gra zwalniała. Wydeje się, że potrzeba jej silniejszego sprzętu



Uwagi:

Smuggler: Sam czasem zaczyna myśleć? Zgroza...
Mac Abra: Chociaż prawdę powiedziawszy, te Simsy już mi się przejadły - to jak w pizzerii. niby ciągle coś nowego, a tak naprawdę to ten sam placek z serem i różnymi dodatkami
McDrive: Jeśi i DN4E ma mieć jakiegolwiek szansę, musi być bardziej wygadany od Sama - a to będzie baaardzo trudne!
gem: Duke jest miękki...
Eld: Szszszszsz... to tak jak ja po dwutygodniowej (niezmiarzonej) głodówce...szszszszsz



Sims: Randka

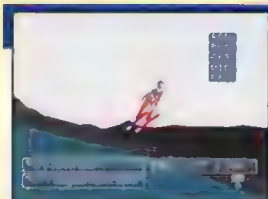
Gatunek: sim **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** P 266, 64 MB RAM, akcelerator 2 MB **Grafiśmy na:** PIII 900 MHz, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB

...I: uganianie się za laseczkami ekspresowo



Uwagi:

Ty Moo: Niby tylko dodatek, a jednak wnosi dużo nowego
Mac Abra: Chociaż prawdę powiedziawszy, te Simsy już mi się przejadły - to jak w pizzerii. niby ciągle coś nowego, a tak naprawdę to ten sam placek z serem i różnymi dodatkami
Eld: Szszszszsz... a co to tak ego pizzerie? Jakis...uksusowy śmietnik z wybranymi odpadkami dla głodujących...szszszszsz?
Jedi: Jeśli wy tego nie zrobicie, to ja go zastrzę - szkoda mi palnąć, jak się męczy



Skoki Narciarskie 2002

Gatunek: sportowa **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** C266, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME, DirectK, akcelerator **Grafiśmy na:** C900, 256 MB RAM, GeForce

...I: nieco wolniej od Malysza - co nie znaczy, że wolno



Uwagi:

Smuggler: Tak bez bicia, to ja jednak wolę tę niespełna megabajtową gierkę: Deluxe Ski Jumping czy jakoś tak
Matt Riggs: Ta ma jednak lepszą graję...
Mac Abra: Czy to samo powiesz o grywalności? -
Ty Moon: A co ty wiesz o grywalności?
Eld: Szszszszsz... ty e samo, co o jedzeniu albo ferrari, czyli słyszał plotki...szszszszsz
McDrive: Nooo, że tu jej za wiele nie ma - a w każdym razie jest jej mniej



Soul Reaver 2

Gatunek: TPP **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** PIII 450, 128 MB RAM, 16 MB 3D card **Grafiśmy na:** D 850, 196 MB RAM, GeForce 1

...I: w porządku



Uwagi:

Matt Riggs: Dla mnie - za dużo gadają w cut-scenkach. Można przysnąć.
Ty Moon: Jak po melatoninie... Chrapu, chrapu dajcie znak, jak się skończy
Czarny Iwan: Zgadza się. Gadu-gadu co kilka kroków. Wściec się można
McDrive: Ale to konsolówka przeca, a one często tak mają.
gem: Razielow (i Czarnemu warowi) wyraźnie brakuje duszy...
Eld: Szszszszsz... a miało być tak pięknie. Kto by przypuszczał, że Iwan zemrze nam z głodu...szszszszsz.
Jedi: To nie z głodu, to od spiritusu



Star Trek Armada II

Gatunek: strategia **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** P2 600 MHz, 256 MB RAM, akcelerator **Grafiśmy na:** P2 850, 256 MB RAM i GeForce DDR 32 MB

...I: na pierwszym konfigu, przy minimalnych detalach - daleko radę grać. Na tym drugim śmiał się głośno. Dzwone?



Uwagi:

Mac Abra: Niezła gra dla fanów kosmicznych strategii
Smuggler: Szczególnie gdy ukończyli Star Trek.
Matt Riggs: Na moim domowym C800 + 256 MB RAM + TNT2 ech, szkoda mówić...
McDrive: No to pomilmy to milczeniem
Eld: Szszszszsz... i w reakcji i rozegl się wielki szmer burczących z głodu żółądków...szszszszsz.



Throne of Darkness PL

Gatunek: diabolowa **Ocena:** 8 (polskizacja) **Wymagania minimalne:** P II 266, 32 MB RAM, Win 95/98/2000

Grafiśmy na: C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: biegiem tak szybko jak redakcja CDA do banku po wyplatę



Uwagi:

Eld: Szszszszsz... ajem jor hangry fader japończe...szszszszsz.
Mac Abra: Jakaś kulinarna obsesja czy jak? iMO gra spolszczona bardzo dobrze, tu również nie bardzo miałbym się czego czepić
Jedi: Czep się syrenki, a zakatrupię pierwszą z brzegu budką telefoniczną



Wizardry 8

Gatunek: cRPG **Ocena:** 8+ (polskizacja) **Wymagania minimalne:** P233, 64 MB RAM, akcelerator **Grafiśmy na:** C600, 256 MB RAM, Riva TNT2

...I: było OK



Uwagi:

Ty Moo: Powrót na rynek w wielkim stylu. Szkoda, że to już ostatnia część...
McDrive: Coś się kończy - nic się nie zaczyna
gem: Jeden z najbardziej wyposażonych role-playów, jakie znam!
Eld: Szszszszsz... dziwne... czemu słowo "wypasiony" powoduje skurcz w moim żółtądku...szszszszsz?
Mac Abra: Na RPG to się nie za bardzo znam, a o mam wrażenie - że pod względem grafiki arcydzielo to to nie jest...
Jedi: Grafika, grafika - rozbawili się. cholera. A czy kimał i grywalność nic już dla was nie znaczą?



Zax PL

Gatunek: arcade **Ocena:** 8+ (polskizacja) **Wymagania minimalne:** PII233, 32 MB RAM **Grafiśmy na:** C900, 256 MB RAM

...I: czy muszę mówić, że OK?



Uwagi:

Mac Abra: CD Projekt nie schodzi ostatnio poniżej pewnego poziomu lokalizacji, więc nie bardzo jest się czego czepić...
Smuggler: A to najgorsze, co recenzenta może spotkać...
Matt Riggs: Ale chcę abym miał tylko takie problemy w recenzjach gier
McDrive: Eeee, marudzie! Najtajniej, szosą przeca niedzależące bely, nie?
Jedi: Nie znam się na betach, ale za to znam pewną syrenkę - chcesz zobaczyć?
Ty Moon: Nieeeeeeeeeeeeeeeee !! Nie pokazuj nam swojej syrenki i to publicznie!

GATUNEK: CRPG

WIZARDRY

Yasui

Na najnowszą odsłonę serii Wizardry fani musieli czekać kilka ładnych lat - jeszcze trochę, a stuknęłaby dyszka. Przez ten czas gry zmieniły się nie do poznania. Z jednej strony, twórcy dzięki coraz silniejszemu sprzętowi mogą realizować coraz bardziej szalone wizje. Z drugiej, odczuwa się bolesny brak nowatorskich pomysłów i większość nowości to rzeczy wtórne. Wizardry B nie siliło się na oryginalność - to typowy, old schoolowy CRPG, gdzie największą radość czerpie się z eksploracji, walki, a więc ze zdobywania doświadczenia i skarbów.

Wizardry 8 jest prawdopodobnie ostatnią częścią tego cyklu i aż się prosi, by napisać, jakie problemy miał Sir-Tech wydając ją - ale to nie miejsce i czas. Jeśli śledziliście doniesienia branżowe w ciągu ostatniego roku, wiecie, o co chodzi. Jeśli nie - musi wam wystarczyć informacja, że W8 jest prawdopodobnie ostatnią grą wypuszczoną przez Sir-Tech.

Gierka mieści się na trzech krążkach. Maksymalna instalacja zajmuje około 1,8 GB, ale rezygnując z kopiowania na dysk filmów oraz plików z poziomami, można ilość wymaganego miejsca zmniejszyć o jakieś 700 MB.



Na szczęście gry RPG to nie tylko grafika...

W wydarzenia, których będziemy świadkiem i uczestnikiem, wprowadza Intro. Wbrew obowiązującym standardom nie zrealizowano go w pełnym trójwymiarze przy użyciu palących procesory efektów. Postawiono na prostotę, ale stylową, naprawdę miłą dla zmysłów i co ważne - zawierającą całą potrzebną treść.

Pora zacząć grę. Szczęśliwi posiadacze poprzedniej części, a w szczególności zapisanego po ukończeniu stanu gry, mogą dokonać importu drużyny. Zapewne takich maniaków nie znajdzie się wielu. W7 to gierka stara, a jej wzmocnienie (na jednej płycie CD - razem z wszystkimi innymi częściami) w polskich sklepach raczej się nie pojawi. Jednak dla tych nielicznych - proszę bardzo. Wprawdzie wprowadzono kilka ograniczeń, ale dzięki nim gra się ciekawiej, postaci nie są przegięte.

Dla leniwych przygotowano piętnaście różnych postaci, z których bez problemu, jak z oferty agencji matrymonialnej, da się złożyć ciekawą drużynę. Cała zabawa polega jednak na samodzielnym odegraniu roli boga. Nie dość, że miło się gra, samodzielnie stworzoną drużyną, to jeszcze sam proces tworzenia bohaterów w W8 dla każdego miłośnika CRPG będzie prawdziwą przyjemnością, a nie katorgą - jak to często bywa.

Powód jest prosty: system, na którym bazuje gra, rozwijał się wraz z nią przez wiele lat. Doprowadziło to do tego, że jest on jednym z najbardziej rozbudowanych w grach komputerowych, a przy okazji dającym graczowi naprawdę ogromne możliwości kreowania bohatera. Do wyboru mamy piętnaście profesji oraz jedenaście ras. Od poprzednich części "ósemka" różni się tym, że nie musimy losować współczynników, licząc, że będą one wystarczające dla wybranej profesji. Tu punkty rozdziela się z puli i wszystkie kombinacje ras oraz profesji są swobodnie dostępne. Od ilości kombinacji kręci się w głowie, szczególnie że wszystkie wydają się atrakcyjne, a drużyna może na początku liczyć maksymalnie sześciu członków.



Każda kombinacja to - rzecz jasna - inne zdolności specjalne, inne poziomy atrybutów i inne umiejętności. W pewnym stopniu również inne podejście do gry. Teoretycznie każda rasa może wykonywać dowolny zawód i co ciekawe - sprawdza się to w praktyce. Skrzat ninja może początkowo będzie dość kruchy, ale z czasem stanie się groźnym przeciwnikiem. Podobnych niesamowitych połączeń jest całe mnóstwo, a odkrywanie ich to jeden z atutów W8. Ogólna zasada jest taka, że od wybranej rasy zależy wielkość puli punktów, dzięki którym modyfikujemy postać, natomiast od profesji zależy, jakie umiejętności specjalne będzie miała postać. Podkreślam, że jest to uproszczenie, od którego zdarzają się wyjątki. Przy tak ogromnym wyborze trudno dobrać skład drużyny. Jest to oczywiście sprawa indywidualna, ale pewnych zasad trzeba przestrzegać - fizjole do zadań fizycznych, a psyholog do psychicznych, do tego trochę kombinatorów od otwierania zamków jakis śpiewak, może też kłecha. W sumie wychodzi, że i dziesięć osób w drużynie byłoby mało, tak to jest, mówiąc w wielkim skrócie.

Wybrany zawód i rasa determinują początkowy poziom siedmiu podstawowych cech psychofizycznych. Te modyfikujemy, korzystając z pewnej puli punktów - różnej w zależności od... niespodzianka - wybranego zawodu i rasy. Podobnie wygląda cała reszta procesu kreowania bohatera. Muszę przyznać, że wszystko to jest niesłychanie proste, a jednocześnie bardzo rozbudowane i niesamowicie szczegółowe. Ustaliwszy poziom cech, musimy jeszcze wybrać umiejętności naszej postaci, a jeśli będzie ona władać magią - również czary. O ile rozdzielanie paru punktów pomiędzy dostępne umiejętności nie jest zazwyczaj problemem, wybór czarów na początek może nim być. Zaklęć jest kilka, wszystkie przydatne, a wziąć można bardzo mało. Ale od zawsze wiadomo, że czarodziej nie mają łatwo.

Sam koniec to już bułka z masłem. Wybieramy jeden z mnóstwa portretów, pełne imię, ksywkę i to już prawie wszystko. Prawie, bo należy jeszcze wybrać głos, którym będzie się

składać ekipy. Ważne jest, żeby był ktoś walczący, ktoś leczący i ktoś rzucający czary ofensywne. Nic się jednak strasznego nie stanie, jeśli kogoś takiego zabraknie. W czasie gry do drużyny dołączają bohaterowie niezależni, a i nasi herosi przy awansie na poziom mogą zmienić "zawód", zachowując zdobyte do tej pory umiejętności. Zresztą to właśnie dobór i rozwój bohaterów są chyba najsilniejszym atutem gry. Tu dwoma różnymi drużynami gra się inaczej - ale zawsze ciekawie. Ale na razie dość o tym...

Na początek, dla nieobeznanych z serią Władcy - niespodzianka. Nieczęsto przecież gra kofarzona z fantazy rozpoczyna się w momencie katastrofy statku kosmicznego. Zawsze musi być ten pierwszy raz. Nasza drużyna leciała owym pojazdem i dzięki udziałowi osób trzecich już nie leci. Miał tego na plaży nad jeziorkiem, a w pobliżu leży wrak pojazdu. Podnosi na duchu widoczne nieopodal dzieła ludzkich rąk (no ew. nieludzkich). Ściana budynku i wejście do niego. Najpierw jednak trzeba sprawdzić, czy nikomu nic się nie stało, zrobić kilka próbnych kroków itp.

Ponieważ w grze nie ma żadnego samouczka, a do instrukcji zagląda się dopiero w połowie gry, pierwsze chwile służą zapoznaniu się z interfejsem. Pozwólcie, że poświęcę mu kilka zdań, bo naprawdę warto. Mimo iż naprawdę rozbudowany - jest on bardzo prosty w obsłudze. Już po kilku chwilach wiadomo, gdzie kliknąć, żeby zdobyć potrzebną informację lub uzyskać jakiś efekt. Wprowadziłem początkowo miałem niejakie problemy z prowadzeniem walki, ale trwało to dosłownie pięć minut, zanim załapałem, w czym rzecz i co jest co. Zresztą więcej na ten temat poczytajcie w ramce.

Główny ekran gry pomysłu dość ciekawie. Nie ma w nim nic nadzwyczajnego, oprócz możliwości przełączania trzech różnych trybów pokazywania świata oraz interfejsu. Różnią się one tylko i wyłącznie wielkością okna, w którym wyświetlana jest grafika, oraz ilością widocznych naraz na ekranie

Magie magii

Warto przy okazji dodać kilka słów na temat magii. W grze dostępnych jest dziewięćdziesiąt zaklęć, podzielonych na sześć dziedzin. W każdej z nich czarujący ma inną ilość punktów magii oraz inny poziom umiejętności. Każdy czar można rzucić na wybranym poziomie mocy - o ile posiadamy odpowiednią liczbę punktów magii. Fireball na pierwszym poziomie służy do odpalania papierosa, na szóstym zastępuje bombę atomową - tyle tylko, że im większa jego moc, tym trudniej go rzucić. Nawet początkujący mag może rzucać potężne zaklęcia, ale ryzyko jest spore: czar może po prostu nie wyjść albo co gorsza, odwrócić się w stronę rzucającego. Dlatego trzeba cierpliwie trenować, a efekty będą oszałamiające. Czary w W8 używane są namiętnie, a autorzy bynajmniej nie utrudnili graczom zabawy z nimi.



Ech, ciepło się robi na sercu na takie stare, dobre klimaty :)

odzywał bohater - tu W8 przebija wszelkie produkty Bioware i oferuje naprawdę szeroki wybór. A kto jak kto, ale ekipa z Sir-Techa wie, jak powinni odzywać się ludkowie z ekranu monitora.

Po stworzeniu sześciu bohaterów można rozpocząć grę. Można to zrobić wcześniej, ale chyba najlepiej gra się pełną drużyną. Mając za sobą parę zarwanych przez W8 nocy, mogę z całą odpowiedzialnością stwierdzić, że - przynajmniej za pierwszym razem - nie ma co się długo zastanawiać nad

informacji - mniej lub bardziej istotnych dla przebiegu rozgrywki. Przełączanie między trybami wymaga jednego kliknięcia myszą, więc w każdej chwili można dostosować ekran do aktualnej sytuacji. Rzecz ciekawa, chociaż w praktyce raczej nieużywana, chyba że ktoś nie może wyświetlać wyższych rozdzielczości, w których to widać - zarówno odpowiednio duży fragment świata gry, jak i wszystkie potrzebne informacje oraz przyciski.

Oprócz klasycznych przycisków i wskaźników znajdziemy w interfejsie W8 dwie ciekawostki. Pierwsza to radar pokazujący lokalizację przeciwników względem nas oraz przedmiotów, które już zauważyliśmy. Rzecz czasem dość przydatna, ale nie za często - ot, wspaniale, gdy zgubimy jakiś drobiazg albo gdy chcemy sprawdzić, którądy ucieka przeciwnik. Druga ciekawa rzecz to specjalny edytor pozwalający na ustalenie szyku, w jakim porusza się drużyna. Szkoda tylko, że po paru godzinach grania okazuje się, że tak naprawdę żaden szysk nie jest dobry i prac po mordzie musi umieć każdy członek drużyny. Cóż - z jednej strony, to bardziej realistyczne, ale z drugiej - niezgodne z kanonem, gdzie wauli magowie chowają się za plecami dzielnych wojowników i są tam względnie bezpieczni. Ale w granitach wcale to nie przeszkadza.

Oprócz ekranu głównego możemy również zapoznać się dokładnie z każdą z postaci. Składająca się z kilku ekranów informacja zawiera wszystko, co chcielibyśmy wiedzieć i nawet więcej. Wszystko - od ekwipunku po aktualne modyfikacje cech, wynikające z zaklęć i przekleństw rzuconych na bohatera, znajduje się o kilka kliknięć od głównego ekranu gry.

Przeglądnięcie tego wszystkiego trwa dobrą chwilę, informacji jest jak na jednim raz za dużo. Każda umiejętność, każdy kawałek sprzętu, każdy czar – dosłownie wszystko – opatrzone wyczerpującym komentarzem wyjaśniającym, co to dokładnie jest, skąd się bierze i co daje. Tego właśnie brakuje mi w wielu grach, a ciągle wertowanie podręcznika w celu sprawdzenia, np. ile ran zadaje czar, jest nużące oraz irytujące.

Ostatnim elementem interfejsu, o jakim wspomnę, jest mapa, bez której łatwo by się zgubić w dość dużym świecie W8. Prawdę mówiąc, w porównaniu do automap z innych gier ta w Wizartry 8 należy do najlepszych, jakie widziałem do tej pory. Skalowalna, można ją oglądać z każdej strony, pokazuje wszystko to, co jest nam potrzebne – o ile tylko byliśmy już w danym miejscu. Dzięki funkcji opisu możemy zawrzeć raport o wybranym miejscu, dzięki czemu nie zapomnimy o ważnych lokalizacjach.

Dość jednak o interfejsie. Poświęciłem mu nieco zbyt dużo miejsca, a tyle jeszcze do napisania. Ruszam w drogę. Niedaleko dochodzę – już po kilku krokach znajduję skrzynkę – to parę sztuk ekwipunku ocalałego ze statku. Pierwszy znaleziony skarb – będzie ich dużo, dużo więcej. Dla cennych znalezisk opłaca się mieć w drużynie sprostegawczego Rangera oraz chodźć jak największymi zakosami. Nigdy nie wiadomo, gdzie znajdziemy coś ciekawego, dlatego szwędanie się po terenie gry jest jak najbardziej wskazane i premiowane. A jest gdzie się kręcić, obszar gry jest ogromny i obejmuje mnóstwo różnych i dziwnych miejsc, takich jak np. port kosmiczny. Wszędzie kryją się nowe wyzwania – aż czasem ciężko się zdecydować, które z nich podjąć. Ale na tym właśnie polega gra. Fabuła toczy się do przodu, gdy jej na to pozwalamy, ale mamy pełną swobodę ruchów, a że świat jest duży i rozbudowany – zabawy jest mnóstwo. No, chyba że ktoś nie lubi walczyć. Siekania w Wizartry 8 jest całe mnóstwo.

Kiedy porównuję Wizartry 8 do konkurencji z Bioware, wydaje mi się, że zakochają się w tej grze raczej fani Icewind Dale'a niż Tormenta, kochający klasyczną "wyżynkę" w starym dobrym stylu.

Według informacji podanych na stronie internetowej W8, świat gry zamieszkuje około trzystu różnych potworów. Niektóre wprowadzają się do siebie bardzo podobne, wręcz identyczne, ale różnią się umiejętnościami, siłą czy odpornościami. Dlatego atak frontalny bez zbadania gruntu może



■ Tu robi się nie tylko ciepło – ale i gorąco...

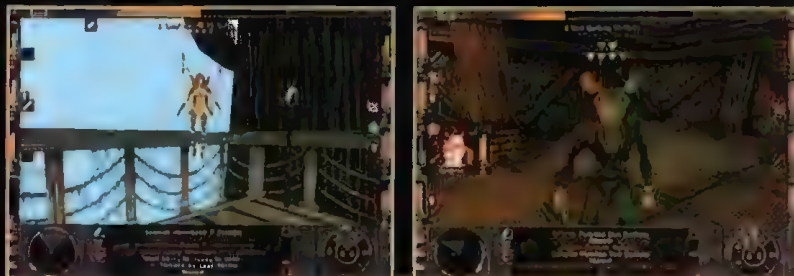
się źle skończyć. Zanim dojdzie do walki, należy sprawdzić, z czym mamy do czynienia. Wystarczy kliknąć przeciwnika i w zależności od poziomu odpowiednie umiejętności dowień się (lub nie) przydatnych rzeczy.

Sama walka może się odbywać w dwóch trybach. Czas rzeczywisty przydaje się tylko wtedy, gdy silne postacie trafią na słabych przeciwników. Zazwyczaj walkę rozgrywa się w trybie turowym, który – muszę przyznać – zrealizowano całkiem sprytnie. Nie wystarczy ciągle atakować, żeby wygrać, trzeba też trochę pogłównkować. Odpowiednie połączenie zaklęć, przedmiotów i czarów pozwoli rozłożyć każdego przeciwnika.

Podczas podróży spotyka się sporo bohaterów kierowanych przez komputer. Prawie z każdym można porozmawiać, a większość ma nam coś ciekawego do powiedzenia. Niektórzy z nich przyłączają się do drużyny – tak można uzupełnić ją o brakujące profesje. Wspominam o tym jednak z innego powodu. W8 to

jedną z niewielu gier, w których umiejętność porozumiewania się jest istotna. A jej rozwijanie przynosi profity. Jeśli nasz bohaterowie ledwo bełkocą i co drugie słowo wstawiają soczysty przedimek, nic z rozmowy z niektórymi napotkanymi osobami. Co wtedy? Ano rzecz w Wizartry absolutnie przewspinała, czyli trzeba nad umiejętnością popracować.

To, że po walce dostajemy doświadczenie, a umiejętności strzeleckie tudzież szermiercze rosną, to rzecz naturalna. Ale to, że każda umiejętność



■ Na swej drodze spotkamy czasem bardzo dziwne stwory.

rośnie, jeśli jej używać, to już sprawa znacznie ciekawsza. Właśnie dzięki temu możliwe jest to, że z bełkoczącego chama zrobimy elokwentnego i wygadane golemosia. Trzeba tylko ćwiczyć. Przypicie chyba, że to całkiem miłe rozwiązanie problemu? A jak cieszy każda informacja o zwiększeniu poziomu którejś – dowiedzieć się, kiedy zagracie. Zobaczycie, co to jest współzawodnictwo między kilkoma postaciami – która jest lepsza od pozostałych.

Autorzy gry w interesujący sposób połączyli opisane przed chwilą poprawianie umiejętności – poprzez ich trening, ze zdobywaniem punktów doświadczenia oraz skakaniem na kolejne poziomy. Dla każdego coś miłego. Doświadczenie zdobywa się klasycznie – za wygrane walki i wykonane zadania. Odpowiednia jego ilość powoduje, że postać przechodzi na kolejny poziom doświadczenia. Wtedy to gracz ingeruje w jej dalszy rozwój. Zwiększa wybrane cechy oraz umiejętności, korzystając z wyznaczonej puli punktów. Postacie czarujące co poziom mogą wyuczyć się jednego nowego zaklęcia. Najciekawsza jest jednak możliwość zmiany profesji przy skoku na kolejny poziom. Wprowadzanie niektórych są niedozwolone, ale i tak można dobrze wyszkolonego wojownika zmienić w kogoś innego. Można, ale nie trzeba. Znow – możliwości jest sporo, a ich odkrywanie zabiera długie godziny, dni.

I to właśnie jest – moim zdaniem – największym atutem ostatniego (oby nie) dzieła Sir-Techu. Samo wałęsanie się po okolicy, uśmiercanie kolejnych, fakt, ciekawych potworów, zbieranie coraz to potężniejszego sprzętu i tak dalej to nie wszystko, to mogłoby się szybko znudzić. Jednak możliwości rozwoju drużyny i sposób, w jaki to przebiega, oraz kontrola, jaką ma nad tym gracz, sprawiają, że gramy po to, żeby zdobyć kolejny poziom, by Heniu stał się lepszy we władaniu mieczem od Stefana, a w końcu, by sprawdzić, jak kopie ten najpotężniejszy fireball, gdy się w końcu uda. A może warto by sprawdzić, jak by to wszystko wyglądało z drużyną zaplanowaną w całkiem inny sposób? Proszę bardzo. Nie spędziłem nad nią jeszcze na tyle dużo czasu, żeby samemu wysnuć taką opinię, jednak po tym, co widziałem, zgadzam się z opiniami wielu zachodnich graczy. Granie po raz drugi czy trzeci jest jak najbardziej zabawne – inna dnożyna za każdym razem – to inne podejście do gry.

Szkoda tylko, że Wizartry 8 ma kilka wad. Dla wielu – ale nie dla mnie – główną z nich będzie oprawa graficzna. W8 ładnych kilka lat "stało na warsztacie" i to niestety widać po engine'ie graficznym. Fakt, że to pierwsza gra 3D stworzona przez tych autorów nie świadczy na jej niekorzyść, przeciwnie, jak na pierwsze dzieło wygląda to całkiem nieźle. Tylko że szybko zauważamy monotonię, brak szeregów, kanciastość... Fakt, rewelacyjnie zrobiono światła, efekty czarów, ale mogłoby to wszystko wyglądać odrobinę lepiej.

Wyda mi się też, że gdyby fabuła była nieco bardziej rozwinięta, większa ilość graczy mogłaby się przekonać do Wizartry. Porównując do konkurencji z Bioware, wydaje mi się, że W8 bardziej spodobają się tym, którzy przedkładają Icewind Dale nad Torment, a nawet BG. Słowem – siekająca, ale miła, brakowało mi takiej.

STRONY WWW

Szukając informacji o całej serii, znalazłem kilka ciekawych stron. Myślę, że warto się z nimi zapoznać.

<http://www.tk421.net/wizardry/wizardry.shtml> - opis wszystkich części składających się na serię Wizartry; mapy, czary i soluce

<http://www.wizardryrealms.com/> - witryna traktująca o Wizartry 8 - 7. mnóstwo ciekawych informacji przydatnych każdemu graczowi.

<http://www.iosphere.net/~eric/wizardry/> - mapy, soluce, grafiki, patche - głównie nowsze części serii

8

Producent: Sir-Tech ■ Dystrybutor: CD-Projekt ■ Internet: www.wizardry8.com

■ Wymagania: P233 64 MB RAM ■ Akcelerator: niezbędny

■ Tworzenie i rozwój postaci ■ Interfejs ■ Ogólnie ■ Klimat

■ Efekt archaiczna grafika ■ Ostatnia część cyklu

OPEN

GATUNEK: **NAWALANKA**

COMAR BARBARIAN

■ Eld

Nieczęsto zdarza mi się rozpocząć przygodę z jakąś grą od historycznego ataku śmiechu, a tak właśnie stało się w przypadku Comara Barbariana. Gry, która obrosła już legendą w branży głównie z powodu, że kilkakrotnie zmieniany był jej wydawca. Ostatecznie tworzony przez DGU Interactive wyszedł w barwach Techlandu, a wspomniany wcześniej szum sprawił, że Comar Barbarian był jedną z bardziej oczekiwanych produkcji naszego rodzimego rynku gier (również dlatego, że tak naprawdę ostatnio nie mamy się za bardzo CZYM chwalić).

Długo by można było opowiadać, jaką fabułę przygotowali twórcy Comara. Opowieść o wojnie Mrówkodziadów z Mrówkodziadami oraz historie życia dwóch głównych bohaterów zostały podane w sposób wyczerpujący, a nade wszystko przeżabawny. Nie sposób nie tarzać się ze śmiechu, kiedy się słucha, jak to nasz dzielny Comar udał się po nauki do klasztoru Szał-lin. Takich zabawnych kwiatków jest całe mnóstwo i doprawdy zdrowo się uśmiełem. Szkoda więc, że ten humor pojawia się przed grą właściwą, a w samej grze jest go zdecydowanie mniej. Tam wypowiedzi napotkanych postaci są po prostu sztywniackie i w niczym nie odbiegają od standardów przyjętych w przygodówkach czy erpegach. Jedynie, co śmiesz, to imiona przeciwników oraz NPC, jak np. Brutalny Darek, Krab la-deusz, Marian Lwie Serce czy

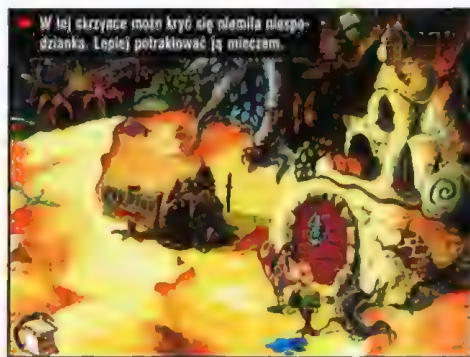
nawalanka z elementami przygodówki, jak twierdzą twórcy. Tyle że zlecane bohaterowi questy są, jakby to delikatnie ująć, nadzwyczaj mało złożone. Tak czy inaczej jest to, jak dla mnie, z pewnością grą akcji. Sterujemy bohaterem wybieranym z dwójki herosów, a mianowicie: Comara Barbariana i Ronina Romka. Ten pierwszy to typowy



Choć to Comar, potrafili także uderzyć pięścią.

Żabor Wielki Zbych (pozdrowienia dla Inferniaka :D). Szkoda, bo wypowiedzi postaci są dość długie, więc można było poprawić je skrócując tego zwariowanego humoru.

Czymże jest Comar? Najprościej rzecz ujmując - to prymitywna (tak!)



W tej skrzynie można kryć się nieomila niespodzianka. Łepiej potraktować ją mianem.



Czego skutkiem jest częstokroć mokra plama na ziemi.

mieśniak, a drugi zwinny eks-samuraj. Skąd my to znamy? Dla tych, którzy w swym umysłowym "configu" mają włączoną opcję amnezji, podam dwa legendarne zestawy "wielki bezmózgowiec i mały spryciarz" - Kajko i Kokosz oraz Asterix i Obelix.

Wybór postaci nie ma większego znaczenia, aczkolwiek dwaj bohaterowie inaczej walczą. Comar uderza przeciwników przede wszystkim potężną pięścią, choć umie także zaatakować rykciem i mieczem. Romek natomiast wspiera swoją sztukę walki dżganiem przeciwników na kilka sposobów białą bronią oraz potrafi, kiedy trzeba, rzucić beczką. Przeciwnicy zresztą nie są jakąś większą przeszkodą. Taki Stiopa czy Nieomylny Kazio to jednostrzałowcy. Rozprawa z nimi nie trwa długo. Co innego wprawny w sztuce magicznej Leśny



Ten milusi zielony potwór służy jako transportowiec Comara.

6

Producent: DGU Interactive ■ Dystrybutor: Techland ■ Internet: <http://www.comar.dgu.pl> ■ Wymagania: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 12x, karta dźwiękowa, WIN 95/98/ME/2000 ■ Akcelerator: nie



■ humor ■ nie wymaga używania szarych komórek ■ dla małoletnich niezła zabawa



■ dość szybko się nudzi ■ do dźwięku można mieć pewne zastrzeżenia ■ nie zawsze głos lektora zgadza się z napisami

INFO

mar Barbarian jest kierowany do małoletnich "klawiaturopsujów"?

Zawsze lubiłem komiksową grafikę z ręcznie malowanymi tłami. Nic zatem dziwnego, że Comar Barbarian wizualnie mi się podoba, aczkolwiek nie jest to klasa, jaką prezentował D'scwor d 2 czy Escape From The Monkey Island. Nie przypadła mi do gustu zwłaszcza liczba oraz intensywność kolorów. Gra wygląda jak dzieło



niezrównoważonego psychicznie malarza. Dla młodszych graczy jest to jednak chyba za eta, bo który z dzieciaków nie lubi, gdy ekran ocieka orgią barw? Treba jednak obiektywnie przyznać, że pod względem ilości szczegółów lokacje Comara imponują. Kwiatki, drzewka, ptaszki i dziesiątki innych drobiazgów powodują, że nie sposób zarzucić autorom, że się nie postarali.

Interesująco, może lepszym słowem będzie: "zabawnie", programiści przyrzadzili postaci występujące w grze. Nie sposób się nie uśmiechnąć, patrząc na wzorowanego na filmowym Conanie przypakowanego Comara czy prosiaka z mieczem samurajskim w dłoni i kucykiem na głowie. Przeciwnicy również wzbudzają ten sam odruch szczerzenia kłów. Do klimatu gry nieźle pasuje muzyka, choć gdy po raz pierwszy ją usłyszałem, stwierdziłem, że to jakaś koszmarna pomyłka. Jednak te z pozoru banalne dźwięki współgrają z pozostałymi elementami. Irytujące z kolei, i to w większości, są głosy bohaterów oraz NPC. Nie czepiam się lektora odczytującego życiorysy obu bohaterów, ten ma całkiem ciekawy tembr, ale mam wrażenie, że źle akcentuje wypowiedzi. Zamiast mieć do czynienia z naturalnie wypowiadającymi się postaciami, słyszymy sztywne, niemal podręcznikowe zdania. Nie ma nawet sensu pisać o pozostałych lektorach, gdyż ci są jeszcze gorsi, aczkolwiek nie można im

zarzucić jednego - że się starają. Warto także zaznaczyć, że lektor - nie wiedząc czemu - przeważnie wypowiada więcej słów, niż pojawia się ich na ekranie. To taki maleńki buraczek.

Największe jednak zdumienie wzbudziło u mnie pudełko, a dokładniej to, co



na nim przeczytałem. Otóż, okazuje się, że kilka serwisów internetowych wystawiło Comarowi bardzo wysokie ceny. Delikatnie rzecz ujmując - dziwne. Bo moim zdaniem, jest to gra bardzo przeciętna. Na pewno nie jest to produkt przełomowy, jak sugerują ceny - nawet jak na polskie warunki. Ot, zwykła gra akcji z minimalnymi domieszkami przygodówki, przyprawiona uczciwą dawką komizmu.

Bohaterowie

Comar Barbarian - z cherałowego komara po pobycie w klasztorze Szal-lin przeistoczył się w nieprawdopodobnie silnego owada, który wędruje po świecie, pomagając innym. Walczy przede wszystkim pięściami, ale nie stroni także od miecza.

Ronin Romek - kiedyś samuraj Cesarza, który zakochał się w wzajemnością w jego córce. Po odkryciu romansu Cesarz skazał go na wygnanie. Od tej pory błąka się po świecie. Jego atutem jest szybkość i waleczność. Świetnie posługuje się mieczem lub kijem.

Nowość!



Nowa taryfa malejąca SMS

SMS
35 gr

Pełne ręce SMS-owania dzięki malejącej taryfie SMS.

Teraz im więcej SMS-ów wysyłasz, tym mniej płacisz za następne

- cena spada nawet do 35 groszy* za SMS

Nie przegap też gier i konkursów, do których możesz się włączyć przez SMS. OK?

*Cena netto.
Infolinia: 0 801 202 602
(Całkowity koszt połączenia w wysokości jednej jednostki taryfikacyjnej wybranego operatora). Regulamin promocji dostępny jest na życzenie w punktach sprzedaży sieci Era.
www.era.pl



tak tak

Guilty Gear X

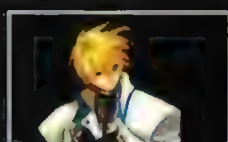
■ Czarny Iwan

Story Guilty Gear X rozgrywa się w przyszłości roku 2180, kiedy to genetycznie ulepszani ludzie zaatakowali i zniszczyli rząd Ziemi. Ta biologicznie zaprogramowana broń służyła ślepo jednemu panu. W pierwszej części gry był to Justice, który zginął w pierwszym Turnieju, pozostawiając Gears oszołomionych i zagubionych (bez kontroli zaimplementowanych systemów komputerowych tracą bowiem cel i wolę). Guilty Gear X rozgrywa się w rok po turnieju, kiedy żołnierze Justice zyskują nowy, autonomiczny system kontroli. Mogą teraz działać samodzielnie i znowu stanowią broń ostateczną i niemal niepokonaną. Zrekonstruowany rząd planety ma teraz nielichy problem do rozwiązania. Ceną nie jest jedynie zniszczenie centrum rządowego Ziemi, ale również powstrzymanie chaosu i bezprawia, które czekają błękitną planetę w razie przegranej. Władza decyduje się na odwrócenie uwagi żołnierzy Justice i organizuje ostateczny turniej, w którym zwycięzca może zdobyć 500 000 World Dollars.

Historia przypomina nieco Mortal Kombat, ale gra jest zupełnie inna. Oczywiście poza tym, że to też mordobicie, w którym trzeba urwać komuś głowę lub zrobić kuku na muniu, Guilty Gear X najbardziej zbliżone jest do ostatnich części Street Fightera. Dwuwymiarowa, rysowana grafika w mangowym stylu również przypomina tę właśnie serię. Ponieważ Guilty Gear X jest sequelem,

wielu graczy zainteresuje na pewno, co nowego wymyślili panowie z Arc System Works. Z kilku nowych rzeczy pierwsze, co się czuje, to paleta nowych ciosów dla zawodników. Pojawiły się proste, uniwersalne uderzenia, które pozwolą pograć nawet zupełnym nowicjusom (oczywiście do pewnego poziomu). Paleta combośów również zyskała, jednak przede wszystkim dokoptowano kilka nowych, świetnych postaci (jest ich teraz w sumie szesnaście, tzn. 14 dostępnych i dwie do odblokowania). Teraz już chyba każdy będzie mógł wybrać zawodnika, który pasuje do jego stylu walki. Nowe twarze w grze na pewno warto przedstawić nieco bliżej.

Zwolennicy wrestlingu, pieczonych prosiaków i kija "bejzbolowego" na pewno pokochaą Potemkina. Ten facet zabiłby Robocopa jedną ręką,



Ky Kiske

Wzrost: 193 cm
Waga: 57
Kolor oczu: niebiesko-zielony
Miejsce urodzenia: Francja
Hobby: kłódkowanie filiżanki do kawy
Ulubione: uśmiechnięte twarze
Nie lubi: Sol Badguy

Info: Śmiesznie grzeczny przeciwnik. Moralność uważa za naczelną wartość. Wierzy w sprawiedliwość i prawo. Charakterystyczny miśnięcie - wyznaczony na przyszłość "Savior of the Holy Empire". Kiedyś miał tylko 10 lat.



May

Wzrost: 158 cm
Waga: 47 kg
Kolor oczu: czarne
Miejsce urodzenia: Alzhan
Hobby: nyszenie o Jotunym Ym
Ulubione: Jotunym
Nie lubi: wledek potraw

Info: Środkowy rodzak w dzieciństwie. May powstał pilot Jotunym, z nim nawiązała kłótnię przedtem. Mimo że żyła na okręcie było towar de okumnie. Jotunym ostrzegał May uprzednio. I rykoszety. Tuz przed arcyżnani Jotunym go May postanowiła dec mu wspomnieć pre- zent. Nie ma jednak pieniędzy, więc postanowiła wygrać Turniej.



Faust

Wzrost: 283 cm
Waga: 56 kg
Kolor oczu: nieznany
Miejsce urodzenia: nieznane
Hobby: nieznane
Ulubione: nieznane
Nie lubi: nieznane

Info: Faust był niegdyś dołowym zale- waniem i jednym z najgłupszych ch- rungów na świecie. Popadł jednak dołowy ciarł pokazał upadku. Jego młodzieńca pacienko aniało z tego powodu. Faust upadł wówczas w morderczy szal. Został pojmany, osądzony i wysłany do więzienia dla niezdrowowadnych. I szeregów- nie wieloletnich psychiatrii. Poprzez Turniej dał mu szansę na powrót do normalnego życia. Faust traktuje Turniej jako lekarstwo na niewyobrażalne poczucie winy, które go nęka.



Baiken

Wzrost: 164 cm
Waga: 44 kg
Kolor oczu: brązowinowy
Miejsce urodzenia: Japonia
Hobby: pije sake
Ulubione: Tokami (wieloletnia)
Nie lubi: posagu Tanm

Info: Odważna kobieta oddana całym sercem sztuce wojennej. Bardo poręczna - najpierw uderza, a później zadaje pytania. Kiedy się pragnieniem zamyka, które dzieje się od dzieciństwa. Wówczas to Instytut Japoński został najechany, a rodzice i przyjaciele Baiken zostali zabici na jej oczach. Za masową odpowiedzialność był Gears, ale Baiken nie pamięta dokładnie tego, który - stojąc między kwadrantem, przyglądał się jej zminym wzmokom. Baiken nigdy nie zapominała rzezi i będzie szukać tajemniczego "rodowika", aż znajdzie go i dopiełni zad- nia.



Sol Badguy

Wzrost: 183 cm
Waga: 74 kg
Kolor oczu: czerwonaobrazowe
Miejsce urodzenia: Ameryka
Hobby: słucha muzyki Queen
Ulubione: album Queen "Sheer Heart Attack"
Nie lubi: wielkiego wywiku

Info: Do jego przystania do nowa- starły baranka nad łonnie biolo- giczne. Ponury i zainkniety milczek. Mówi tylko wtedy, kiedy jest to ko- nieczne. Niezwykle precyzyjny pod- rzas walki. Sol spędził ostatnie 150 lat jako łowca, aby ukryć własną przeszłość. Jest odwróty na upływ czasu, może tworzyć własne kopie i teleportować się. Nienawidzi do Gear- gena go w postribiowaniu przost- lych Gears i naukowców, którzy go stworzyli. Po śmierci Justice Gears z całego świata ułbił za przestęp- talności, jednak po pewnym czasie stał się smutakiem. Sol wyznał na Turniej, by spotkać swoich bratogów.



Potemkin

Wzrost: 244 cm
Waga: 650 kg
Kolor oczu: białe
Miejsce urodzenia: Zep
Hobby: szlifować obrazi
Ulubione: pudłko niegawogol- nych ołówków imitacyjnych
Nie lubi: ołówków, które nie wy- czyniają nacisku czterech ton

Info: Potemkin jest gigantycznym żołnie- rem niezłomnym. Zep, milita- ryzmu państwa. Jego bazuje na niezwykłej rozciągłości narci i technice. Sorego czasu został skazany na walkę w Turnieju. W trakcie pierw- szego z nich zdobywał wiedzę na tem- mat zamachu stanu. Przewrót udał się, a Zepu uwalniono się spod jarzma wojskowej dyktatury. Prezydent Ga- briel, dawny inżynier Potemkina, zawiązał mu sekretne nitę - o ho- ne Gear przed łowcami i dostarczenie bezpiecznie do Zepu. Potemkin nie orientuje się w walce tej młodości nie rozstrzyga przeciwnym motywow- Gabrielu. Aron wzięty inżynierem. Potemkin kocha nitę - może przes- kła, robaczki i takie tam. Nigdy nie wolczy dla przyjemności lub by kogoś skrzywdzić. W tym wielkim kobacie kryje się złote serce.



a Godzillę przytrzymał drugą. Ów wielki jak góra gość został uszczęśliwiony całą masą implantów, z których najciekawszym są chyba stalowe bransoletki. Blade Wście Predatora to krzywe żyłki przy uzbrojeniu Potemkina. Oczywiście, aby jaktywnie systemy bojowe tego terminatora, trzeba wystukać całą masę combosów, ale jeśli się to uda, nie ma siły na Go Jata. Potemkin może np. podnieść przeciwnika i smażyć go na dyszach, które ma umieszczone w nadgarstkach. Te piekarniki wyglądają jak wydech silników odrzutowych, a jak wygląda przeciwnik po takim solarium, możecie sobie sami wyobrazić.

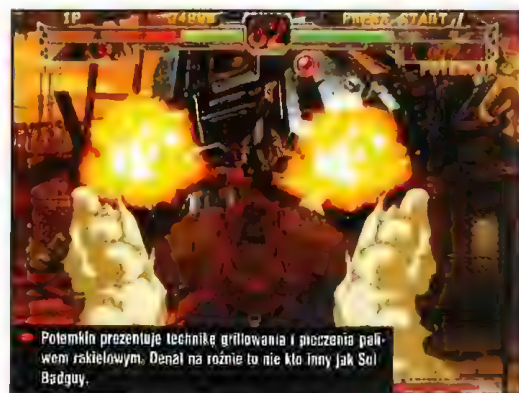
Kolejnym nowym zawodnikiem jest Sol Badguy. Wyposażony w wielki miecz i owca nosi na oczach czerwoną opaskę. Przypuszczam, że nie lubi widoku krwi, ale mogą się mylić. :) Broń Sol Badguya ma niesamowite właściwości. Może np. stać się mieczem Armagedonu. Jeden z combosów zamienia sta w płonące ostrze, które smaga ogniem jak miotacz płomieni z Wolfensteina.

Następny groźny zawodnik to Venom (swoją drogą, to również nazwa śmiertelnościowego działka, które w parę sekund wystrzeliwuje kilka kilogramów pocisków), który ma na głowie jakby czador. Zasłonko chroni go być może przed słońcem. Nawet jeśli nie, to jest na pewno barziej tajemniczy niż Zorro. Venom zaopatrzony jest w skrzyżowanie kijka od szczotki, włóczni i kija bilardowego. Jego ulubiona technika polega na robieniu kijaszkami dziur w brzuchu wroga. Co ciekawe, broń ta służy również jako... działko laserowe. Venom strzela z kijka jak z CKM-u. Gdzie trzyma pociski? Jego nie wie nikt.

Ostatnim nowym zawodnikiem, którego poznać w Guilty Gear X, jest Baiken. To surowa kobeta-samuraj, która żyje zgodnie z kodeksem

se. Drobna, zaopatrzona jedynie w katana, jest jednak diabło szybka. Potrafi jednym ruchem ręki dobyć miecz, ściąć łeb wroga i na powrót schować klingę, zanim przeciwnik zorientuje się, że jest już trupem. Baiken ma w fałdach kimono wiele niespodzianek. Może np. wyskoczyć wysoko w górę spaść na wroga, waląc go po łbie... maczugą. Skąd bierze tę pałę i gdzie ją później chowa, możemy się tylko domyslać. :)

Oczywiście każdy z nowych wojowników ma własny życiorys i całą masę historii do opowiedzenia. W grze nie ma o tym ani słowa, ale fani Guilty Gear X, których strony internetowe znajdują się nie tylko w Japonii, serwują zainteresowanym pełne CV bohaterów. Na przykład o Baiken wiadomo m.in., że jej rodzice zostali zamordowani przez tajemniczego nieznajomego Baiken żyje teraz dniem, w którym w końcu odnajdzie mordercę i zamorduje gościa w okrutny sposób.



Potemkin prezentuje technikę grillowania palcami rakietowym. Dostał na rożnie to nie kto inny jak Sol Badguy.



Nie do końca wiadomo, skąd wziął się ten płomień. :)

Cała reszta zawodników, którzy występują już w pierwszej części, ulega pewnym, subtelnym zmianom. Tak jak poprzednio, wojownicy mają po kilka różnych strojów. May nadal jest chyba najbardziej oryginalną postacią w grze. Przypomnę tylko, że May to mała dziewczynka, która walczy za pomocą wielościennej kotwicy (!). Podobnie - nie zabraknie też niesamowitego

Fausta. To ten gość z torebką papierową na głowie i drewnianą łyczką. N'eco zniechęcał Zato również wystąpi w tumaju. Jego umiejętność przemiany w g utowaty zielony budyń na pewno spodoba się wegetariantom.

Bushico. Wydaje się, że wpleadzie innych gwiazd-zabójców ma niewielkie szan-



Pojedynek dwóch lausów to za dużo wrażeń.



Chip Zerkoff

Wzrost: 183 cm
Waga: 67 kg
Kolor oczu: czerwony
Miejsce urodzenia: urodził się w Japonii (z innych źródeł: Ameryka)
Hobby: spanie
Ulubione: luletki nasenne
Nie lubi: koszarowców, mafii, gangów, Yakuzy

Info: W młodości Chip był uzależniony od narkotyków i wojnował się z mugłem narkotykiem dla mafii. Jego stan w końcu tak się pogorszył, że nie mógł robić za kugiera. Nieprzydatny dla mafii został przez jej szefów skazany na śmierć. Ninjo, który znalazł wysłany, aby wykończyć Chippa, nie wykonał jednak zadania. Zamiast tego pomógł Chippowi wydobyć się z rąk i nauczył go tajemniczej sztuki ninjitsu. Wszystko skończyło się jednak, gdy mafia zabila interwa ninjitsu. Chipp poprosił o pomoc. Nie mogąc dotrzeć do finału pierwszego Turnieju, Chipp uparcie (czyli i podnosił własne umiejętności). Teraz ponownie ma szansę.



Milla Rage

Wzrost: 174 cm
Waga: 48 kg
Kolor oczu: niebieskie
Miejsce urodzenia: wioska zabójców (Rosja)
Hobby: zabawa z kotami
Ulubione: czystość (niesprecyzowane czy własna, czy czyjaś)
Nie lubi: Zato, wypadających włosów

Info: Strachyły rośnięcie w dzieciństwie, Milla została przegrana i wyeliminowana przez grupę zabójców, którzy specjalizowali się w walce włosami (a właściwie warkoczami). Śmiejąc się nie potrafiła jednak Milla umocować niewinnych ludzi na zlecenie i opuściła organizację. Zabójcy nie mogli jej tego wybaczyć i wysłali w pościgu za nią morderców. Żadnemu nie udało się pokonać Milla, jednak ta wiedziała, że musi definitywnie rozwiązać tę sprawę. Przywódca zabójców był Zato, który miał wystąpić w Turnieju. Milla przekonała Zato w Turnieju, jednak przywódca klanu zabójców powrócił... jeszcze silniejszy. Milla ponownie musi stawić mu czołom i zwyciężyć lub zginąć.



Zato

Wzrost: 156 cm
Waga: 67 kg
Kolor oczu: niesamowicie niebieskie
Miejsce urodzenia: wioska zabójców (Hiszpania)
Hobby: próbuje zrozumieć mowę kwiatów
Ulubione: okazywać swoją wyższość
Nie lubi: kobiet

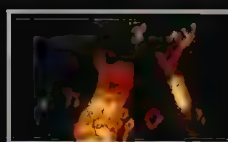
Info: Zato jest przywódcą międzynarodowej organizacji zabójców i planował rozmienić. Żyłak tę pozycję i niesamowitą moc, podając wzrok za możliwość manipulowania cieniem. Początkowo był tylko zwykłym zabójcą. W trakcie eskapady trafił na informacje w zapomnianym rytuale. Dopeln go - i stał się Zato. Cień podlega woli Zato, jednak ma swoją morderczą świadomość. Jedynym celem tej misji: mordercy; broni jest ostateczne zniszczenie... wszystkich.



Jam Karadoberi

Wzrost: 165 cm
Waga: nieznana
Kolor oczu: brązowe
Miejsce urodzenia: Chiny
Hobby: gotowanie, obserwowanie
Ulubione: kuchnie, dobrze zbudowanych chłopaków
Nie lubi: morderczych facetów, ignorantów, głupców

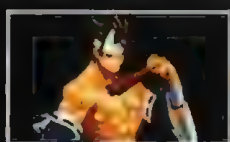
Info: Humi i Hanagata były dwiema najlepszymi restauracjami w Chinach. Jam postanowiła udowodnić, że można być jeszcze lepszym. Aby jednak zrealizować marzenia i otworzyć chińską restaurację, Jam potrzebuje sporej gotówki: 500 000 World Dollars to akurat tyle, ile jej potrzeba.



Johnny

Wzrost: 183 cm
Waga: 74 kg
Kolor oczu: niebieskie
Miejsce urodzenia: Ameryka
Hobby: zdobywanie pięknych kobiet
Ulubione: jego kolekcja gitar
Nie lubi: gości, którzy "nie tępią" kawałów

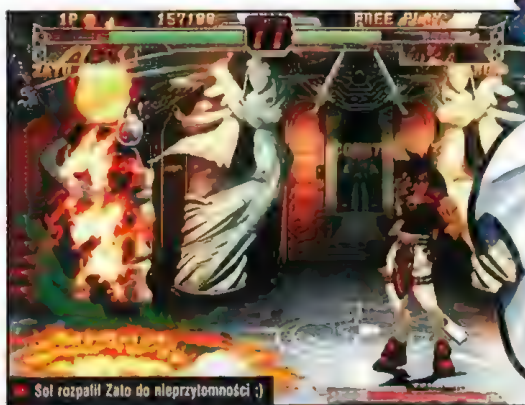
Info: Kiedy Johnny miał 13 lat, jego ojciec - jedyna osoba, która troszczyła się o małego Johna, został zabity przez Grac. Johnny nie zabrał się. Tragedia jedynie wzmacniała jego wolę i charakter, jednak obawia przez strata kolejnej ukochanej osoby spowodowała, że zamknął się we własnym świecie. Johnny zauważył, że jest wiele takich sior jak on. Zebrał je i stworzył wielką kompanię, hulającą po morzach. Z czasem nienawidzić uleciała. Johnny pomaga każdemu. Nie ważne, czy to człowiek, zwierzę, czy nawet któryś z Gears. Johnny okrywa jednak własne intencje za płaszczem pozornej chęci i katarskiego łaciu.



Anji Mito

Wzrost: 183 cm
Waga: 67 kg
Kolor oczu: czarne
Miejsce urodzenia: Japonia
Hobby: ekstremalne sporty, podróże
Ulubione: wolność, szczerość
Nie lubi: oszukaństwa i podstępów

Info: Anji jest jedynym z niewielu, który odziedziczył krew wielkich japońskich przodków. Ponieważ czystej krwi jest tak mało, Anji jest pod specjalną ochroną rządu. W związku z tym jego prawa i obowiązki różnią się znacznie od tych, które dotyczą zwykłych obywateli. Anji nie może jednak znieść kontroli. Chcąc żyć jak inni ludzie. Dlatego też Anji uciekł ze swego kraju. Ukrywa narodowość i w przebraniu Ściga twórcę Gears (The Man) oraz człowieka bezpośrednio odpowiedzialnego za zniszczenie społeczeństwa Japonii.



Sol rozpał Zato do nieprzytomności :)

Co do wspomnianych wcześniej ciosów i combosów - będzie szansa na połamanie pała, klawiatury lub choćby palców. Podstawowe ciosy to pchnięcie, kopnięcie, silny cios i mocne uderzenie z megaatakem. Do tego dochodzą waracje ciosów w powietrzu i "w parterze". Najlepsze wymagają jednak tzw. "meter system" (to podłużny wskaźnik u dołu ekranu). Są to najsilniejsze i najpotężniejsze techniki, które powalają na kolana największych bonzów. Podczas całej walki, kiedy hero uderza i trafia wroga, wskaźnik "meter system" wzrasta. Gdy osiągnie maksimum, wojownik może wykonać tzw. Overdrive Attack. Są to np: Dead Angle Attack (niesamowita, powalająca technika obronna), Instant Kill Faultless Defense (czyni niewrażliwym na ciosy). W palecie supercombo są także Roman Cancel czy Gatling Combinations (podstawowe ciosy zostają wykonane z maksymalną możliwą siłą). Efekt tych różnych technik jest zazwyczaj taki, że przeciwnik, choćby się dwoił i troił, jest na straconej pozycji. Dzięki takiemu rozwiązaniu gra jest również bardziej dynamiczna i wciągająca. Warto walić w buźkę gościa nawet zwykłymi chłastacami i sierpowymi. Każdy cios liczy się i każdy zbliża zawodnika do Overdrive Attack.



8+

Producent: Sammy Entertainment, NC **Dystrybutor:** Arc System Works **Internet:** <http://www.guiltygear.com/indexeng.html> **Wymagania:** C366, 64 MB RAM, Windows 9x **Akselerator:** tak

Nowe postacie, nowe ciosy ■ **Instant Kill** ■ **świecna maza** ■ **wymiatająca grafika** ■ **ogólne wrażenia**

niekiedy zbyt jasne tła ■ **za mało trybów gry** ■ **jedne standardowe rozdzielczości 640 x 480**

ONE

Guilty Gear X oferuje graczom klasyczne tryby gry, dzięki którym mordobicie mniej przypomina wieczorną pogawędkę kilku dresów z przypadkowym przechodniem, a bardziej turniej (magicznej) walki. Do wyboru mamy tryb Arcade Survival, Versus i training. Arcade to klasyczny, o ustalonych regułach, turniej (tournament). Survivor to gra, w której zdobywasz najwyższy poziom umiejętności, pokonując kolejnych wrogów. Gra jest jednak trudna, bo połamane nóżki w jednej walce nie zrosną się czarodziejskim sposobem w następnej. Innymi słowy - oznacza to, że obrażenia, których doznałeś, znacznie zmniejszają szansę w kolejnym pojedyńku. W obydwu wspomnianych trybach znajdują się dwie ukryte postacie, które pojawiają się po wejściu do finału. Dla mniej wyrobionych graczy Survivor na niższym poziomie trudności będzie zadaniem, z którym powinni sobie poradzić.

Tryb treningowy to lekarstwo dla sfrustrowanych pracowników budżetówki. Można walić gościa po ry... i nie obawiać się, że odda (można wyobrazić sobie własnego szefa, dla uczniów - zniechędzonego nauczyciela). Przyco się na pewno lista ciosów (klawiszologia), które można poćwiczyć przed prawdziwą walką. Versus, ostatni tryb turnieju, to rzecz znana, która nie wymaga komentarza. Chodzi oczywiście o pojedynczą walkę jeden na jednego (wybieramy gości z listy, bez sekundantów i bez litości).



Chodź do mamy Potemkin!



Venom

Wzrost: 156 cm
Waga: 65 kg
Kolor oczu: niebieskie
Miejsce urodzenia: wioska zabójców (Anglia)
Hobby: szachy, czytanie książek
Ulubione: Zato
Nie lubi: tych, którzy są przechrzta Zato, krwi

Info: Kolejna siemka. Venom trafił do klanu zabójców. Okazał się jednak zbyt słabym, by bezwzględnie i z morderczą złością zabijać. Wkrótce organizacja upewniła się, że Venom jest bezwzględny jako planujący mordercę i zdecydowanie go. W tym jednak czasie nastąpiła zmiana lidera organizacji (stał się nim Zato). Zato docenił nietypowy talent Venoma i cofnął wyrok śmierci. Venom nigdy mu tego nie zapominał. Zato zyskał ślepego oddanego wojownika. Wkrótce zaczynał mieć kłopoty. Kłopoty rozlewały o nim kłamliwe informacje. Śledztwa w tej sprawie podjęły się Venom.



Axel

Wzrost: 156 cm
Waga: 77 kg
Kolor oczu: niebieskie
Miejsce urodzenia: Anglia
Hobby: filant
Ulubione: dziewczyna (Megumi)
Nie lubi: moralizatorów

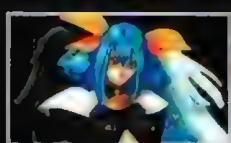
Info: Axel pochodzi jeszcze z XX wieku. Urodził się w slumsach, w dzielnicy okrutnych gangów. Kiedy podrosł, wbił się w sam środek walczących w biednych dzielnicach gangów i dzięki niesamowitym umiejętnościom i sile woli udało mu się pogodzić walczące od lat grupy. Dokonał tego w zaledwie 6 miesięcy. Później przez nieszczerliwy przypadek został przeniesiony 150 lat w przyszłość. Ucząc na to, że nim się zależeć powrotną drogę do swojego wymiaru czasu, postanowił wziąć udział w turnieju.



Testament

Wzrost: 186 cm
Waga: 73 kg
Kolor oczu: czerwone
Miejsce urodzenia: Szawcarka
Hobby: myślenie
Ulubione: ziemniaki, Kill Unders
Nie lubi: Sol, stylu walki Saitou

Info: Testament znalazła się pod kontrolą Gean. Przed pierwszym turniejem należała do najlepszych i najgroźniejszych wojowników. Kiedy Justice zginął w pierwszym turnieju, Testament poczuła wolę, lecz wówczas uderzyli w nią z całą mocą wszystkie straszliwe czyny, których się dopuściła. Nie mogąc znaleźć ni miejsca, ni ukłojenia, Testament wędowała po świecie, aż trafiła do głębokiego lasu, który okoliczni mieszkańcy znali jako "miejsce, gdzie żyją diabły". Spokalała tam Dizzy, z którą spędziła dużo czasu. Pomogło jej to wylecieć się z rąk.



Dizzy

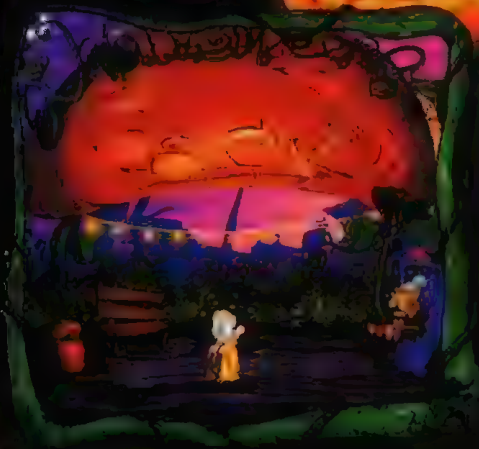
Wzrost: 170 cm
Waga: 55 kg
Kolor oczu: czerwono-białe
Miejsce urodzenia: nieznane
Hobby: oporządzanie własnych skrzydeł
Ulubione: zwierzęta leśne
Nie lubi: kłusowników

Info: Urodziła się z Gean i człowiekiem. Kiedy jako sierota trafiła do wioski, została wzięta za ludzkie dziecko. Po pół roku ludzie zaczęli jednak bać się go - rosta błyskawicznie szybciej od innych dzieci. Kiedyś dnia Dizzy obudziła się z zaskakującym skrzydeł na plecach i ogonem. Wówczas wieśniacy wypędzili ją z wioski. Od tej pory ukrywała się w pobliskiej puszczy. Miejsce to szybko zyskało sławę najwiedźniejszego i strasznego lasu. W końcu wieśniacy odkryli jaskinię Dizzy i próbowali ją zabić. Nie udało im się to jednak, a Dizzy postanowiła ostatecznie opuścić puszcze.

Grafika i muzyka w grze są - moim zdaniem - rewelacyjne. Dawno już nie widziałem klasycznej, nawalanki 2D tak dopracowanej i dopieszczonej wizualnie. Animacje - po prostu perfekcyjne, szybkie i dokładne; oczko bieleje. Kiedy herosi wyskakują w powietrze, z ziemi podnosi się chmura pyłu i kurzu. Wygląda to, jakby koleś startował z kosmodromu, ale efekt jest bardzo dobry. Daje wrażenie prędkości i szybkości ich ruchów. Tła, których jest całkiem sporo - są bardzo ładne i szczegółowe. Rozdzielczość to tylko 640 x 480, ale wbrew pozorom gra nic nie traci i wcale tego nie widać. Muzyka krąży w różnych klimatach. Poczynając od soft blues po hard rock plus, wplecione zniksowane dźwięki japońskiej muzyki ludowej. Bardzo fajnie brzmią również dialogi bohaterów, które są wstępem do każdej walki.

Guilty Gear X zaskakuje. Spodziewałem się średniej bijatyki w rodzaju nudnego i wolnego Tekken Tag Tournament, a dostałem dynamiczną, szybką jak błyskawica grę, która wysza aż po uszy. Postacie są bardzo wyraźne, charakterystyczne. Dobrze skomponowane z uzbrojeniem i paletą technik. Omiennne, lecz jednocześnie dające równe szanse na zwycięstwo. Olorzymia siła Potomkina równoważy szybkości Chippa. Ten z kolei nigdy nie będzie tak zręczny jak Miria (która, swoją drogą, walczy za pomocą... włosów). Mówiąc krótko: jeśli szkoda ci własnych zębów i twarzy, a brakuje mocnych wrażeń, odpal Guilty Gear X. Dostaniesz porządny "oklep" bez ryzyka kilkutygodniowej hospitalizacji.

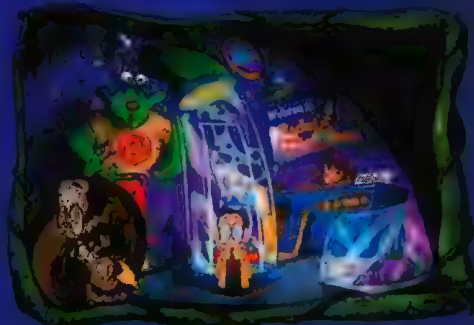
TONY TOUGH



Po dziesięciu latach nudnej i monotonnej pracy w agencji Wallen & Wallen Investigations, detektyw Tony Tough trafia wreszcie na tajemniczą i pasjonującą zagadkę – na wskroś zły i pozbawiony wszelkich uczuć przestępca, kradnie małym dzieciom cukierki!!!!

Zemsta cukierkowego bandziora za wnikliwe śledztwo, jest okrutna - najlepszy przyjaciel Tony'ego - gruby i fioletowy tapir, zostaje porwany!

Sprawa jest jasna – trzeba jak najszybciej dorwać wrednego przestępcę! Pozostaje tylko jeden problem – jak to zrobić, kiedy wszyscy nokoło wyglądają jakby postradali zmysły i kompletnie nie idzie się z nimi dogadać.



- kolorowa, kreskówkowa grafika w stylu Królika Bugsa
- doskonała nieliniowa fabuła
- 16 różnych lokacji, zamieszkałych przez ponad 30 zupełnie zakreconych postaci

Wirtualne Imperium Gier 9,5/10
Jeżeli nie masz żadnej gry, nie rozbrajała tak całej redakcji.
Tony Tough kompletnie nas rozbroił.

strofa.com 9/10
Wreszcie coś się ruszyło - Tony Tough jest po prostu hitem, nic dodać, nic ująć.

interia.pl 8,5/10
Zabawna kreskówkowa grafika, naprawdę śmieszne dialogi i całe mnóstwo zaskakujących sytuacji. Tak dobrej przygodówki, dawno już nie spotkałem.



interia.pl
8,5/10

Wirtualne Imperium Gier
9,5/10



wc.pl
9/10



sofwa.com
9/10



Login Point
8,5/10



gry.hoga.pl
9,5/10

Spróbuj rozwiązać zagadkę cukierkowego bandziora...jeżeli oczywiście wcześniej nie padniesz ze śmiechu!!!



Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

Multimedialny Sklep Wysyłkowy:
www.msw.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: 0 prefix (82) 73 72 739, e-mail: spredaz@techland.com.pl

■ Eld

M - jak multiplayer. Tak właśnie wygląda prawidłowa odpowiedź na minikonkurs pod tytułem "Co oznacza literka M w nazwie najnowszej gry Ubi Soft z Raymanem w roli głównej". Nagrodę w postaci miliona śrubek do skręcania obudowy kompa prześlemy pocztą. A tymczasem, panowie i panie, przed wami Rayman M.

GATUNEK: **ARCADE**

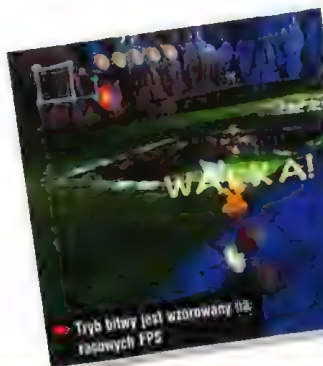
RAYMAN M™

Rayman od kilku już lat bezapelacyjnie zasiada na tronie platformówek. Najpierw oszłomił nas bajecznie kolorową grafiką z części pierwszej, kiedy to rozgrywka działała s'ę jeszcze w dwóch wymiarach, a następnie oczarował pięknem w drugiej, gdy przeniósł się już w trzeci wymiar. W tym czasie pojawiły się również jakieś dodatki i programy multimedialne, a jako że wszystkie produkty z tytułem Rayman na pudełku cieszyły się dużą popularnością, Ubi Soft postanowił nie wypuszczać z rąk kury znoszącej złote jajka. Efektem tego jest Rayman M, według deklaracji producentów, gra skierowana przede wszystkim do graczy kochających rozgrywkę wieloosobową. W wyniku takiego posunięcia w Rayman M może zagrać jednocześnie do czterech graczy, co ciekawe - na jednym blaszaku. Ubi Soft wiąże z nim także spore nadzieje, gdyż oprócz wersji na blaszak powstaje wersja na Xbox, a w sklepach jest dostępna już teraz na Play.

Rayman M składa się z dwóch trybów rozgrywki: wyścigu oraz bitwy. Są to - na dobrą sprawę dwie gry w jednej, tym bardziej że każda z obu części była robiona przez

oddzielny team programistów. Podobno chodziło o to, by obydwie tryby tryskały jak najlepszymi pomysłami. W jednym i drugim trybie do wyboru mamy kilka postaci, na początku są to Rayman, R. Dobrody, Globok, Henchman oraz Tinsy. Z biegiem czasu dochodzą kolejne trzy. Wybór bohatera w zasadzie i tak nie ma większego znaczenia, ponieważ wszystkie postacie mają niemal identyczne zdolności. Należy się zatem bardziej kierować sympatią niż cokolwiek innym, bo o wyniku zmagania i tak decydują umiejętności i spryt gracza, a nie to, czy Rayman jest szybszy lub zwrotniejszy od Globoksa.

Rayman M - kierowany przede wszystkim do zwolenników trybu multiplayer - jest doskonałą rozrywką dla młodoletnich fanów Raymana. Zarówno dla tych, którzy lubią zręcznościowe wyścigi, jak i tych kochających fragowanie.



Wyścigów jest w sumie trzynaście i podzielono je na kilka stopni trudności - a raczej na ligi, podobnie jak tryb bitwy Jakby tego było mało, każdy wyścig (trasę) możemy ukończyć na kilka sposobów. Najpierw czeka nas, tak jak w wyścigach Formuły 1, trening. Następnie mamy "klasyczny" wyścig: zasady są proste - dopaść mety przed przeciwnikami. Trzeci tryb to bardziej wyścig z czasem niż konkurentami. Czas jest ograniczony, ale na szczęście powiększyć go można, zbierając bonusy w postaci 'lunków' (nie pytajcie mnie, co to znaczy - tak jest w grze - już) i motylków. Wreszcie w ostatnim trybie wyścigu nie tylko trzeba być najszybszym, ale również zebrać jak największą liczbę 'lunków'.

Niby to banalnie proste, lecz w praktyce nie zawsze z uwagi na - primo - bonusy i przeszkody, secundo - jest kilka ścieżek prowadzących do mety. Co do tych drugich zastosowano metodę, że szybsze (więcej bonusów) lub krótsze ścieżki są zarazem trudniejsze. Więcej na nich przeskakując, a są to różnego rodzaju przyspieszacze, trampoliny, wyrzutnie etc. Jak to bywa w wyścigach, właśnie bonusy częstokroć decydują o wyniku zmagania. Inne zasady, jak się można domyślić, rządzą trybem bitwy. Tu należy zebrać rozrzucone 'lunki' (jest ich pięć), zanim uczynią to przeciwnicy. Kolejny tryb bitwy ma jeszcze prostsze zasady - sfragować przeciwnika określoną liczbę razy. Ostatni tryb polega na złapaniu i jak najdłuższym przytrzymaniu latającej po plan-szy muchy.

W zasadzie zasady we wszystkich trybach bitwy nie różnią się zbyt od death-matchu z "dorosłych" shooterów, bowiem i w Rayman M do celu dążymy, zwalczając za pomocą broni rywali. Cóż, czyżby dziś fani Rayman M mieli być za dziesięć lat łowcami fragów w Quake 6 lub Unreal 4? Plany bitwy są całkiem niezgorzej rozplanowane, a przeciwnicy (boty?) walczą poprawnie. Tyle tylko, że i tak prawdziwa zabawa jest dopiero wówczas, kiedy gra się z ludzkim przeciwnikiem.

To jednakże żadna nowość, od zarania trybu multiplayer wiadomo, że jest on lepszy od singla.

Od strony graficznej Rayman M w sumie niczym specjalnie nie zaskakuje. Przynajmniej tych, którzy widzieli Rayman 2. Jest zatem kolorowo i bajkowo. Postacie również nie uległy zmianie - nadal Rayman czy Rudobrody wyglądają tak samo. Cynba jedyna zmiana to większa różnorodność plansz. Aha, no i napisał

po polsku, ponieważ Rayman M został oczywiście spolszczony. Wprawdzie dużo pracy przy tym nie było, a i tak w jednym przypadku odnalazłem drobną literówkę. Mimo to zaliczam lokalizację do plusów. Rayman M zdecydowanie jest skierowany do małoletnich graczy, zatem dobrze się stało, że w menu mogą po-czytać polskie napisy.

Nieźle ubawiłem się, oglądając demo początkowe. Nawet w nim ukazano to, na czym polega prawdziwa rywalizacja. Muzyka i dźwięk w zasadzie niczym szczególnym nie imponują. Jak dla mnie, muza jest nawet zbyt infantylna - po kilkunastu minutach zaczyna denerwować ośrodki słuchowe. Pewnie to dlatego, że jestem starszy o jakieś

piętnaście lat od przeciętnego odbiorcy Raymana M. Generalnie jednak w sferze audio-wizualnej Rayman M to ta sama gra co Rayman 2.

Aby nie lać dłuższej wody, na zakończenie napiszę tylko, że Rayman M to całkiem niezgorszy produkt, choć może mało oryginalny. Gra się jednak całkiem nieźle, zwłaszcza jeśli jest się fanem stworka o włosach koloru blond. Mam tylko pytanie do panów z Ubi Soft: co wymyślą następnym razem? Może piłka nożna z Raymanem w roli głównej? Albo jakiś ertees, rozgrywający się w świecie naszego pupilka?

Bahaterowie

Rayman - w zasadzie nie postać nie wymaga komentarza. Pozbawiony ramion i nóg blond diwłogi potrafi latać wykorzystując własne włosy.

Główny bohater - jest przyjacielem Raymana. Używa swojej mocy do tworzenia magicznego deszczu, który może przetransformować

Trochę - jest przeciwnikiem Raymana. Używa swojej mocy do tworzenia magicznego deszczu, który może przetransformować

Rudobrody - jest przeciwnikiem Raymana. Używa swojej mocy do tworzenia magicznego deszczu, który może przetransformować

Haczyk - jest przeciwnikiem Raymana. Używa swojej mocy do tworzenia magicznego deszczu, który może przetransformować

8

Producent: Ubi Soft ■ Dystrybutor: LEM ■ Internet: www.raymanm.com ■ Wy-maganie: PII 300, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000 4xCD ■ Akcelerator: nader-wskazany



możliwość współpracy w czwórce ■ kilka postaci do wyboru ■ niezgorsza grafika ■ dwa tryby gry, kilka rodzajów rozgrywki



nieciekawa muzyka

GOthic

El General Magnifico

Niepewnym mam zaszczyt przedstawić P.T. graczom rzecz niezwykłą. Normalną koleją rzeczy jest, że istnieje zespół programistów, grafików, speców od scenariusza i muzyki, którzy mając doświadczenie we wspólnej pracy podejmują się kolejnych zadań, tworząc nowe gry. Niezwykłe jest to, że wszyscy ci ludzie spotykają się po raz pierwszy z zamiarem stworzenia czegoś nowego i próba od razu daje bardzo dobre wyniki. A tak właśnie jest w przypadku gry **GOthic**. Niemiecki zespół Piranha Bytes powstał po to, by stworzyć grę Gothic, i choć kilku z około dwudziestoosobowej grupy developerów miało doświadczenia z grupy Blue Byte, pozostali zabrali się do programowania po raz pierwszy. Na ostateczny produkt przyszło nam czekać trzy lata, ale było warto.

Ponieważ twórcy gry utrzymują, że zjednoczył ich pomysł na grę, spróbujmy przedstawić okoliczności, tak jak je widzi gracz przy stępujący do zabawy (ilustracja muzyczna instalacji jest tak ponura, że od razu traci się złudzenia - rzecz będzie posępna i krwawa). I rzeczywiście.

Zacznijmy od informacji ogólnych. Gra toczy się w świecie zwanym Myrtana, w którym ludzie przegrali wojnę z orkami. Jakby tego nie było dość, żądny władzy król Rhubar II zapragnął zgromadzić w swoim skarbcu jak największą ilość rudy (by kuć miecze, a więc zbroić wojsko) i aby to osiągnąć, postanowił własnych poddanych uczynić więźniami. Każdy człowiek, któremu się zdarzyło popełnić jakieś przewinienie, choćby nie wiedzieć jak drobne, zostaje pojmany i wtrącony do kopalni Khorinis. Niewiele było trzeba, by więźniowie, zmuszani dniami i nocami do morderczej pracy, zaczęli się buntować.

Okrutny król, pragnąc zapobiec nieustannym próbom ucieczki, zebrał dwunastu magów królestwa (sześciu z kręgu Wody i sześciu z kręgu Ognia - cokolwiek by to miało znaczyć), żeby stworzyli nieprzenikloną Barierę, zamykającą kolonię górników i uniemożliwiającą im ucieczkę

(historię tę opowiada jeden z tych magów). Na nieszczęście dla samych magów zaklęcie przerosło królewskie oczekiwania i ich (magów) możliwości. Bariera objęła zasięgiem znacznie większą część kraju niż planowano, zamykając magów i strażników wewnątrz. Jeden moment nieuwagi ze strony strażników wystarczył, by więźniowie wycieli ich w niewysoki pień, opanowując cały teren. Bariera okazała się jednokierunkowa - żywa istota może wejść w jej obręb, ale nie zdoła jej opuścić. W kopalni rozpuł się oczywiście chaos, więźniowie jednak nie ośmielili się tknąć magów. Ci zaś, choć bardzo im na tym zależało, nie potrafili pokonać bariery - i w ten sposób

wszyscy znaleźli się w tej samej studni. W dodatku rozjuszeni więźniowie przejęli kontrolę nad krajem - co magom wcale się nie spodobało. Król zmuszony został do negocjacji z więźniami (potrzebuje rudy!) - proponuje im w zamian rozmaite dobra. Wśród więźniów tworzą się różne "grupy wpływów", które zakładają własne obozy, z odrębnymi zwyczajami i porządkiem społecznym.

W taki oto świat wkraczasz jako wysłannik króla (żeby nie było wątpliwości, nie jesteś wysłannikiem dobrowolnym, tylko skazańcem, któremu odczytują wyrok). Trzeba ci dostarczyć list do jednego z magów, nie



wolno jednak tego zdradzić, bo możesz zapłacić głową. Dostajesz kopa i wrzucają cię w Barierę. Po drugiej stronie wita cię grupka więźniów, którzy kierują cię do starego obozu, gdzie masz się nauczyć sposobów życia w tym niebezpiecznym świecie. Wszystko razem mocno przypomina początek z nakomitego filmu "Ucieczka z Nowego Jorku".

GOTHIC jest niezłe dobranym w proporcjach stopem gry akcji, przygodówki i RPG. Osadzony w niezbyt przyjaznym i spustoszonej wojną świecie fantasy początkowo może ci się wydać grą akcji z niewiele kim dodatkami RPG (brak kluczowego elementu RPG, budowania postaci od początku i dobierania drużyny). Dość szybko jednak odkryjesz, że twoja przyszłość w grze zależy od podejmowanych przez ciebie decyzji, sposobu prowadzenia rozmów i stosunków z innymi postaciami gry. Świat nie jest przyjazny - szybko się przekonasz, że władają nim mafijne organizacje bandytów, ściągające bezwzględny haracz "za ochronę", poza tym musisz uważać na gigantyczne insekty, rozmaite ścierwojady i drapieżniki oraz podstępne szczurokrety. Potworów jest zresztą więcej, ale o nich napiszę za chwilę.

Zaczynasz na przykład od tego, że na "dzień dobry" dostajesz w dziób od kilku wrogo nastawionych do przybyszów członków Nowego Obozu. Draby w Nowym Obozie (do których przyłączyli się magowie Wody i wielbią tylko swulanki i hawole. Gdy cię zostawia dla jakiejś nowej ofiary, pomaga ci członek Starego Obozu, (starzy kolonisci nie bardzo wierzą w cuda i wydobywają rudę dla Króla [pod przewodnictwem magów Ognia], który w zamian raz na miesiąc w umówionym miejscu wymiary, daje im żarło, "spoiwo" i inne dobra - a czasami nawet, nie wstydzimy się tego powiedzieć, posyła im na dół kobiety). Przyjazny kolonista Diego radzi, gdzie możesz znaleźć coś poręcznego do rozmów z Niemilcami, daje ci też kilka cennych wskazówek i zaprasza do Starego Obozu. Dobrze jest teraz nie rzucać się na oślep w przygodę, ale stracić kilka chwil na zaznajomienie się z systemem kontroli postaci i interfejsem. Sterując myszą i kursorami, ale i za pomocą klawiatury (masz możliwość zdefiniowania klawiszów według własnego uznania) możesz robić wiele rzeczy, jak używanie przedmiotów i walka (co prawda ta ostatnia jest nieco uproszczona, ale niekoniecznie należy uznać to za wadę). W każdym momencie możesz zapisać grę - co niewątpliwie należy uznać za plus. Na dodatek cała zawartość kieszeni/inventory podzielono na łatwo dostępne kategorie.

Nowością w grze jest to, że możesz wizualnie obserwować rozwój bohatera we władaniu bronią. Na początku jest to mizerak, który z trudem włada jednoręcznym mieczem, trzymając go w obu dłoniach. Później coraz sprawniej wywija nim jedną ręką (o ile zdecydujesz się na rozwijanie zdolności do walki wręcz). Kolejnym ograniczającym czynnikiem jest siła - początkowo twój bohater po kilku chwilach walki mocno się męczy i nie może uderzać bardziej skomplikowanymi ciosami. Jeżeli zechcesz rozwijać jego umiejętności fizyczne, strzela coraz szybciej i celniej. Uzbrojony w miecz, nosi go u boku. Kiedy każeś mu wziąć łuk przekłada go przez plecy.

Jak to zwykle bywa w tego rodzaju grach, na początku znajdujesz tylko kiepskie, zarzewiające miecze i napierśniki, więc w miarę możliwości dobrze jest unikać walki (w zasadzie nie spotkałem się jeszcze z przypadkiem, by bohater jakieś gry od razu był herosem o nadludzkich możliwościach - na początku jest zwykle cienki jak jecnopensówka rzucona pomiędzy trzech Szkotów). W Inventory możesz zbierać rozmaite pożyteczne przedmioty - broń, uzdrawiające eliksiry oraz - na przykład - kawałki rudy. Wszystko też, prawie, ma tu swoją cenę - nawet lojalność albo wiadomość istotne do przetrwania. Możesz kupować (i sprzedawać) rozmaite rzeczy, handlując z miejscowymi kupcami, którzy dość chętnie gromadzą niektóre części zabijanych przez ciebie potwo-

rów (co prawda godzi się rzec, że AI odpowiedzialna za ich, potworów znaczy, zachowanie jest podstępna i przewrotna, więc niemilce zachowują się dość realistycznie i niełatwo je ubić). Rozmaity jest stopień agresywności potworów.

O potworach można rzec jeszcze jedno - nie masz ich za wiele, ale nie licząc na to, że wysiekszy je w jednym miejscu, nie znajdziesz ich tu, kiedy wrócisz. Potrafią się rozmnażać (diabli wiedzą, jak to robią, ale prawdę rzekłszy, nie za bardzo jestem ciekaw), choć nie przebiega to zbyt szybko i nie wstają z martwych. Jak wiele innych elementów GOTHICA, świat potworów jest niezłe - powiedziałabym - zrównoważony ekologicznie.

Po opanowaniu podstaw walki i poruszania się powinieneś się zorientować w "sytuacji politycznej" świata, w jakim przyjdzie ci żyć. Musisz podjąć decyzję, czy zechcesz się przyłączyć do Starego Obozu, gdzie z grubsza przestrzegane jest prawo i porządek, Nowego Obozu, założonego przez tych, którym wzmiankowane prawo i porządek są nie w smak, albo do trzeciej, niezbyt licznej grupy religijnych fanatyków, kryjących się gdzieś na bagnach i wielbiących jakieś tajemnicze bóstwo, które nazywają Śpiącym Bóstwem to, gdy się przebudzi, oczywiście odpowiednio nagrodzi wiernych. Niezależnie zaś od wszystkiego, inne, jedno jest pewne - bez sojuszników niczego tu nie wskórasz. GOTHIC nie jest grą, w której się tylko biega i s e c z e - każda napotkana osoba może mieć informacje, jakie będą istotne dla dalszego powodzenia twojej misji albo po prostu dla przetrwania we wrogim świecie (szczególnie się dla ciebie składa, że jakiś skrzat skrzętnie i zapisuje wszystkie ważne informacje w twoim dzienniku). Dość szybko okaze się, że masz wiele miejsc do odwiedzenia i z wieloma osobnikami musisz porozmawiać - tyle tego, iż możesz się zagubić. Łatwo jest rozróżnić ważnych mieszkańców kolonii od typów przeznaczonych "na męcho". Ważni mają imiona.

Elementy RPG w GOTHICU są dość oczywiste - rozwijasz takie umiejętności jak otwieranie zamków (lockpick), skradanie się, akrobacja lub zdolności magiczne. Każde osiągnięcie kolejnego poziomu nagradzane jest 10 punktami, których możesz użyć do podniesienia możliwości prowadzonej przez ciebie postaci. Główne cechy bohatera to siła, zręczność i ilość energii magicznej, tradycyjnie zwanej maną. Siła potrzebna jest oczywiście w walce wręcz, zręczność nieodzowna przy użyciu broni dalekosiężnej (zdolności bitewne dzielą się na władanie bronią do walki wręcz i łukiem lub kuszą), mana zaś jest niezbędna do rzucania czarów. Niektórym kluczowym umiejętnościom możesz przypisać odpowiednie k awisze (co prawda dopiero wtedy, gdy osiągniesz odpowiednią biegłość).

System jest dostatecznie prosty, ryś nie musiał sobie nim zawracać głowy, ale jednocześnie na tyle rozwinięty, że nagradza rozmaite wysiłki.

GOTHIC ma bardzo efektowną grafikę - tak opracowaną, że możesz ustalić jej detale w zależności od możliwości kompa (na nieco mniej doskonałym sprzęcie i możesz mieć kłopoty ze sterowaniem ruchami bohatera). Grafika została bowiem opracowana niezwykle starannie - nie tylko widać różnicę pomiędzy dniem - nocą czy zmienność pogody, ale np. można spostrzec zmianę wyglądu i sposobu poruszania się bohatera w miarę, jak zdobywa coraz to nowe umiejętności i przybywa mu krzepy. Co prawda, jak we wszystkich grach tego typu, zasięg wi-





doczności jest ograniczony i niektóre bardziej odległe przemówi-ty (góry) wywołują się jakby z nicość. Ale - jako się rzekło - można do tego przywyknąć. Ładne efekty dają błyskawice lub niespodziewane rozkłaski Bariery.

Osobną sprawą są głosy, nagrane bardzo starannie i z zacięciem aktorskim, co nie zawsze się zdarza w grach komputerowych. Sumiennie dopracowano oprawę dźwiękową i wszystkie odgłosy poboczne (plusk wody, łoskot gromu itp.) Głosy potworów doskonale dobrano do ich wyglądu - niektóre śpiewają tak, aż ziemia się trzęsie. Zaskakująco jest bardzo urośliwa i nie zapragnęła jej wyłaczyć, jak to bywało w przypadku innych produkcji. Dopasowano ją do akcji - podczas walk szybka i żywa, w innych miejscach łagodna i kojąca ucho.

Choć w GOTHIC masz wiele potworów, do zatłuczenia i mnóstwo atrakcyjnych miejsc do eksploracji, nie jest to gra sprowadzająca się do zwykłej siekaniny. Na przykład wydobywanie miecza w którymkolwiek z obozów w zasadzie kiepsko się kończy. Lepiej zamiast tego zbadać kolonię, porozmawiać z jej mieszkańcami i spróbować się z nimi zaprzyjaźnić - wykonując dla nich rozmaite zlecenia. Najlepiej zdobyć sobie przyjaźń wpływowych męszkańców, którzy w razie czego przemówią w twojej sprawie.

W całej grze uderza ogromna staranność jej opracowania - w kolonii są dosłownie setki więźniów i każdy ma pamięć jak ranny słoń. Jeżeli któregoś zaczepisz, nie tylko ci to zapamięta, ale i ostrzeże przyjaźni z drugiej strony, jego wrogowie staną się twoimi przyjaciółmi. Będzie więc tak, że niektórzy napotkani więźniowie powitają cię przyjaźnie, inni od razu wezmą się do bicia. Dobrze się zatem zastanów i niepotrzebnie nie narób sobie nieprzyjaciół. Przekonasz się też, że kolonia żyje własnym życiem - wieczorami wiele potworów udaje się na zasłużony ryciem i wyciem odpoczynek, a mieszkańcy obozów wycofują się do chatki albo zasiadają przy ognisku, by skorzystać z kilku przyjemności prawdziwych męszczyzn na P (takich jak picie, palenie, przechwalanie się przewagami i...). Wiele z NPC reaguje w sposób dość nieprzewidywalny - może się zdarzyć, że grając ponownie, spotkasz się z zupełnie inną reakcją znanej już postaci. Zasadą jest, by nie podchodzić do nikogo z wydobytą bronią i bez zaproszenia nikomu nie zaglądać do domu - może się to kiepsko skończyć. Przekonasz się też, że gra ofiaruje bardzo dużą swobodę wyboru - jak mało która gra RPG. Oczywiście na początku, jako się rzekło, doradzamy ostrożność i nieporównywanie się od razu na najcięższe zadania. Osobom z Pirania Byte udało się stworzyć niezwykle rozległy świat. Wędrując po obozach przekonasz się, że zamieszkujący je ludzie oddają się najróżniejszym zajęciom - naprawiają chatki, siedzą przy ogniskach, gotują posiłki, tańczą, jedzą, piją, luli pa i tak dalej. W nocy te same obozowiska przypominają miasteczka duchów. Przeszedłszy się po kniei, natkniesz się niekiedy na potwory (polujące czasami jeden na drugiego). Niektóre NPC-ty wędrują z miejsca na miejsce. Obserwacja tego wszystkiego dostarczy ci wielu przyjemności.

Początkowo możesz się poczuć zagubiony w rozległym świecie GOTHIC, ale chyba takie były założenia twórców. Powinieneś się czuć zagubiony, bo jesteś nowicjuszem i to w więzieniu! Na samym początku powinieneś sobie wyrobić pewną pozycję - zatłukłszy kilka groźnych stworów i zdobywszy zaufanie miejscowych wazniaków. Dopiero wtedy odstania się główna nić intrygi - a ta jest niezwykle ciekawa i zajmująca.

Grę będziesz toczył, obserwując wszystko zza pleców bohatera (jak np. w Tomb Raider). Możesz jednak zrobić zbliżenie widoku albo popatrzeć oczami bohatera (FPP). Kilka razy zdarzyło mi się, że kamera jakby utknęła wewnątrz ściany, kiedy mój bohater poruszał się w wąskich przejściach.

Jeszcze jedno - akcja gry toczy się w zasadzie na powierzchni, nie musisz zatem bez końca tłuc się po rozmaitych jaskiniach i lochach, choć dla grotołazów znajdziesz się kilka przyjemnych niespodzianek.

W sumie GOTHIC jest jedną z najlepszych (choć nie do końca typowych) gier RPG, w jakie przyszło mi grać, i mam silne podejrzenia, że znalazł się mocny pretendent do tytułu 'rolpeja' roku. Przynajmniej dla mnie.

9

Producent: Piranha Bytes ■ Dystrybutor: CD-Projekt ■ Internet: www.piranha-bytes.com ■ Wymagania: PII 400 MHz, 128 MB RAM, DirectX, Win 9x/00/ME/XP ■ Akcelerator: 16 MB minimum



■ rozległy ■ zróżnicowany świat ■ nieliniowa akcja ■ wysoka AI NPC-tów ■ świetna grafika ■ dobra oprawa dźwiękowa i muzyczna



■ spore wymagania sprzętowe, jeżeli zamierzasz się grać "na cały gwizdek"



Tego faceta chyba ośmiłło...?



Świrak wygląda pociesznie, ale dostał potrafi!



Uważajcie, w szkole mówili nam, że "Geralt"!



... pamiętaj, tylko brat komusio-nalnia, OK?

NOKIA 5510

Wygląda dziwnie. Brzmi świetnie.

Nowa Nokia 5510 nie wygląda jak cyfrowy odtwarzacz muzyczny. Nie wygląda również jak telefon.

To naprawdę jedno i drugie a dodatkowo: edytor tekstu, gry, wyszukiwarka WAP, radio stereofoniczne i cyfrowy odtwarzacz muzyczny. Brzmi świetnie, prawda?

Wstąp do Club Nokia i w pełni wykorzystaj możliwości Twojego telefonu Nokia. Jako klubowicz otrzymasz wszelkie jego przywileje. Dodatkowo możesz zakupić serwisy WAP takie, jak animowane wygaszacze i pakiety gier, pod adresem: <http://mobile.club.nokia.com> lub na stronie internetowej. Darmowe członkostwo pod adresem: www.club.nokia.com.pl



Informacje o produktach Nokia

tel. (022) 541-8800

fax (022) 541-8801

info@nokia.com.pl

www.nokia.com.pl

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

■ Lt. Mac Abra

GATUNEK: FPP

Niektórzy z was mówią, że gry są miłością ich życia. A zastanawialiście się, jak zaczyna się miłość? Są tacy, co uważają, że aby pokochać, trzeba się dobrze poznać, trzeba być ze sobą, "uczyć" się tej drugiej osoby. Że miłość przychodzi z czasem. Ale dla mnie to jest zbyt wyrachowane. Nie znam gry, którą pokochałbym dopiero po jakimś czasie, gdy już w nią pogram, gdy się rozsmakuję. Nie, proszę państwa - ja stosuję inną zasadę: to musi być miłość od pierwszego spojrzenia. Jeśli coś nie kopnie mnie od razu - to już nie kopnie mnie wcale.



MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT™



Steel Panthers, Combat Mission, Laser Squad, Close Combat - listę mógłbym rozwijać w nieskończoność - te gry mają jedną wspólną cechę: gdy tylko ujrzałem je po raz pierwszy, wiedziałem, że TO JEST TO.

Miejsce: targi E3, maj rok 2001

Czas: ok. 2 P.M.

Zeznania świadka: snułem się po hali wystawowej z lekka już zmęczony feerią barw i ogłuszony lawiną dźwięków atakujących moje bębniarki uszne z dziesiątków głośników. Widziałem już tyle gier w czasie poprzednich godzin, że zobojętniałem na kolejne bodźce.

I nagle zobaczyłem TO. Intro do Medal of Honor. Widzieliście je? Od strony technicznej nienadzwyczajne, wręcz nieco plastikowe. Fabulanie niezłe - ale widziałem lepsze. Klimatyczne, owszem, jak cholera. Lecz wcześniej widziałem z 30 innych intr i też były klimatyczne, a jakoś mnie nie ruszyły. A to - tak. Nie wiedziałem czemu, ale nagle moje serce uderzyło silniej, a nadnercza w sekundę wpakowały w krwioobieg cały zapas adrenaliny. Wrosłem w ziemię, po plecach przemaszerowała kompania mrówek w podkutyh butach, ćwiczących krok paradny. W oczach pociemniało, w uszach zagrzmiły anielskie chóry. Jeśli nie przykleknąłem, to tylko dlatego, że mnie (jak wspominałem) sparaliżowało Zakochałem się! Sami zresztą wiecie, jak to jest (a jak nie - to macie czego żałować).

Intro obejrzałem ze 20 razy, a potem jeszcze stanąłem w (godzinnej!) kółeczce do sali projekcyjnej, gdzie pokazywali to samo (ale na większym ekranie + surround) oraz trailer z gry. Wychodząc z seansu, ponoć

wyglądałem, jakbym się czegoś napił, a we fbie huczało medal-of-honor-medal of honor-medal... Redakcja świadkiem, że po powrocie mówiłem głównie o tej grze!

Sam byłem zdumiony tak gwałtowną reakcją umysłu na tę grę, ponieważ - jak zapewne wiecie - preferuję strategię (ew. jakieś symulatory

czołgów lub samolotów osadzone w realiach II wojny). Skąd więc takie zauroczenie grą FPP (z tych do tej pory podbiły mnie dwie: DN3D i Unreal Tournament). Grę również osadzone w realiach II wojny? No, przepraszam, ale RTCW także toczy się w tym czasie, a prawdę mówiąc, po chwilowej (tygodniowej) zabawie uznałem, że czas cisnąć Wilczy Kamień w wodę. A Deadly Dozen, a Iwo Jima - toż i FPP oraz druga wojna - i ani 1/10 tych emocji. Zatem to musi być coś innego. I nawet wiem, co - ale poki co nie zdradzę tego. W końcu napięcie musi rosnąć...



Jeżeli w RTCW ogień jest lepszy

Wiwisekcja

Czym jest MoH-AA? Łatwiej chyba powiedzieć czym NIE jest. Mówię więc od razu: MoH NIE JEST symulatorem pola walki. Jeśli czekasz na Operation Flashpoint w realiach II wojny - czekaj dalej, może się doczekasz. MoH i to tylko (hm, tylko?) znakomity shooter FPP. I tak należy go oceniać.

W shooterze rzecz polega głównie na strzelaniu, a poza tym - na strzelaniu. Zatem w misjach (niezależnie od tego, co będzie jej celem) oczekujcie właśnie niemal wyłącznie strzelania, OK?

Multiplayer

Krotko - bo niestety za wiele nie pograłem - o trybach: Free For All, Team Match, Round Based Match i Objective Base Match. Mapy do multiplayera są zaadaptowanymi mapami z trybu single. Nie brakuje oczywiście plaży w Omaha J. Pierwsze wrażenia są dość mieszane, choć przeważają opinie, że tu akurat RTCW jest górą. Moim zdaniem, nie odbiega w znaczący sposób od tego, co oferują inne gry FPP. Szczegółowe opinie o trybie multi - gdy pogramy przez co najmniej najbliższy miesiąc...

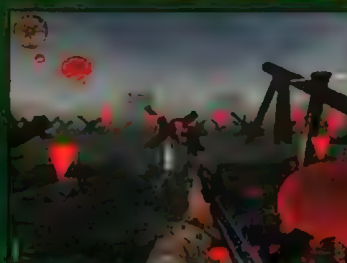
Ofiary wojny



Hu z nich przeżyje?



W tym piekle prócz ognia jest też woda



Owóch żywych, osiem trupów... dość standardowa sytuacja na plaży Omaha.

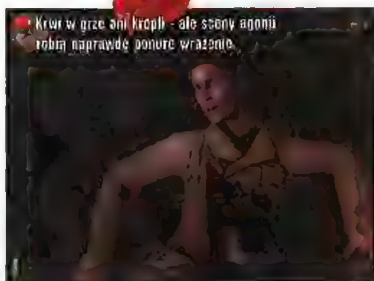


Za kilka sekund w miejsce, gdzie ten sanitariusz opatruje rannego, trafi pocisk moździerzowy.



Owszem, zawiera rozmaite wtręty taktyczne, zmusza niekiedy do myślenia i kombinowania – ale to nadal rasowy shooter. Z wszystkimi jego wadami (i zaletami). I nigdy nikt nie obiecywał niczego więcej. Stąd nie do końca rozumiem pomysł kiwania krytyków MoH, że nie jest tym, czego oczekiwali. Panowie, nie miejcie pretensji do konia, że nie wygląda jak wymarzona przez was żyrafa...

W MoH: wcielamy się w Mike'a Powella, porucznika drugiego batalionu rangersów. Krótko mówiąc: komandos. W trakcie 33 misji (a ściślej 6 misji, składających się z kilku etapów każda) przemierzamy Norwegię, kilka regionów Francji, Afrykę i Niemcy. Czasem sam, czasem w towarzystwie innych komandosów lub przygodnie napotkanych żołnierzy (zwykle niezbyt rozgarniętych, ale pełnych dobrych chęci). Z innych atrakcji: zabawimy się w dowódcę czołgu – i to niemieckiego, i to najcięższego! Będziemy strzelali z kaemu zamontowanego na gniającym dźpie. Pojeździmy też pociągami, ciężarówką oraz barką desantową (w charakterze pasażera). A nawet zabawimy się w agenta J-23, paradując w niemieckim mundurze (i nawet mając odpowiednie dokumenty) po wrogiej bazie. Nawieźmy bliższą znajomość z wieloma owczarkami niemieckimi, agentami, straconymi pilotami, pięknymi partyzantkami i naukowcami; zwiedzimy łódź podwodną, bunkry, podziemia, serwis czołgów, latarnię morską, kilka kościołów, ze dwa miasteczka (jedno nawet zrównany z ziemią), fabryki broni, wrogie obozy i koszar. Wysadzimy minami czołgi, statki, ciężarki, wyrzutnie rakiet, centra dowodzenia, nowe systemy uzbrojenia. Skradniemy kilka niemieckich wynalazków i jeden czołg ciężki. Eksterminujemy też kilkaset nieszczęsnych Niemiaszków. Mowa oczywiście o trybie single. Multiplayer to już zupełnie inna bajka.



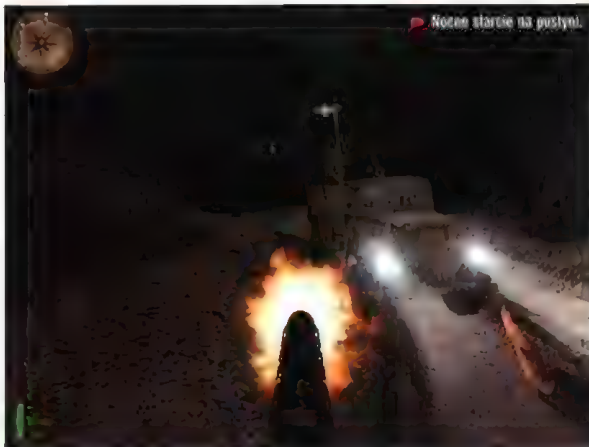
Patrzmy, słuchamy, gramy

Engine Q3A. To starczy chyba za wszelkie rekomendacje. Można się spierać na temat, czy grafika MoH jest lepsza albo gorsza od tej z RtcW. Tylko po co – w obydwu grach jest znakomita: ta sama ekstraklasa. Rozważania, że w tamtej postaci miały lepszą teksturę skóry, a w drugiej płomień wyglądały bardziej realistycznie, zostawiam tym, co uwielbiają dyskutować, ile diabłów mieści się na końcu szpilki. Grafika (choć ma parę usterek) powala – jasne?!

Muzyka. Są dwie szkoły ilustrowania muzyką gry czy filmu. W pierwszej wybija się na pierwszy plan: czym byłoby "Gwiezdne Wojny" bez charakterystycznego tematu przewodniego? Druga szkoła mówi, że dobra muzyka to taka, której widzi nie słyszy, bo tak idealnie stapia się z akcją i fabułą, że nie jest wyczuwalna jako odrębna całość. MoH został zorkiestrowany przez mistrza drugiej szkoły, niejakiego Michaela Giacchino. Początkowo byłem pewien, że w tej grze niemal w ogóle nie ma muzyki! Dopiero potem, w rzadkich chwilach spokoju.

usłyszałem delikatne (i niepokojąco jęklive) pasaż skrzypiec i sftumio ne brzmienie sekcji dętej. Nie ma tu taniego efekciarstwa, nie ma przebojowych motywów, nie ma grzmiących setką instrumentów finalnych zwieńczeń, nie ma pompacyjnych chorów czy fanfar. Co zatem jest? A to: nie wiem, czemu nagle robisz się niespokojny? Nie wiesz, czemu się boisz? Bo nie słyszysz muzyki. To znaczy nie zdajesz sobie sprawy, że słyszysz. A ona właśnie na ciebie działa... Prywatnie radzę w panelu opcji znacznie podkręcić jej głośność w stosunku do efektów dźwiękowych...

Cnociaż może nie, bo jeśli i muzyka jest znakomita, to efekty dźwiękowe są genialne. Ich twórcę należałoby skąpać w szampanie i wytarzać w kawiorze, a potem wynająć ze trzy top modelki, by gościa starannie oblażyły. :) Po prostu brak słów, po prostu czapki z głów. Absolutna perfekcja i wzorzec doskonałości. Gdzie indziej usłyszycie takie smaczki jak dźwięk opadającego z poruszonej gałęzi śniegu czy szelest piasku osypującego się ze ścian będącego pod ostrzałem bunkra (że nie wspomnę, jak pysznie wyłumiają się wówczas wybuchy pocisków dobiegające zza ścian). Także wspaniale brzmiące rozmaite rykoszety: a efekt kul tnących gałęzie żywopłotu? A efekty dopplerowskie przelatujących samolotów? A charakterystyczne "ping" wyrzucanego magazynu-



ka?... A setki innych rozmaitych dźwięków i speechów? Na CD macie demo; głośniki minimum na 3/4 mocy (wskazany subwoofer + ze 4 satelitki) – i napawajcie się. Dodam też, że twórca oprawy dźwiękowej MoH dostał specjalną nagrodę za pracę. Ja dałbym dwie.

Wymagania systemowe? Można grać bez specjalnego problemu na C400 + 256 MB + TNT 2 32 MB (wszystko na minimum – ale gra wygląda wtedy średnio), mogą pojawić się zaciachy (nie za często) na C933 + GeForce2 + 256 MB RAM (w 1024 x 768 w 32 bitach, z wszystkimi bajerami na maks). Można też wrzucić na A1600 + GF3 + 512 MB – ale nie będę was irytował. :)

Realizm

Jest takie niezbyt miłe powiedzonko: "jak na garbatego, to jest całkiem prosty". Do czego piję?

Diamenty! Do tak duży kamień z takim realnym maszynopisto-
letem? Donnerwetter, ty stule zlenowca! Schwerehand!



Mike Powell

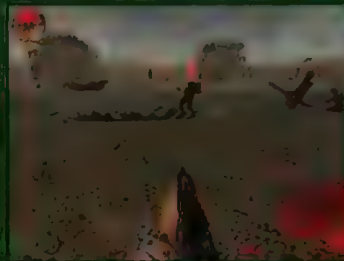
Urodzony: 5.05.1916
Edukacja: West Point
Znane języki: angielski, niemiecki, francuski
Stopień: porucznik

Przebieg służby: służąc w 34 Dywizji Piechoty wykazał się znakomitymi zdolnościami dowódczymi oraz strzeleckimi tudzież wielką odpornością fizyczną. Skierowany na kurs rangersów (Carricfergus, Szkocja). Po szkoleniu przeznaczono go do służby w "piechocie specjalnej" (elitarniej jednostce komandosów). W czerwcu 1942 oddelegowano go do OSS (The Office of Strategic Services), gdzie przeszedł dodatkowe szkolenia jako sabotażysta, szpieg i zwiadowca na tyłach wroga.

Uwagi: urodzony do zadań specjalnych.



Z przodu zasieki, z tyłu wstrzelane karabiny maszynowe z bunkrów, podrośnięty ogień artyleryjski – i czo dalej.



Leje po podłokach z pancernika były nieźle krylowką – o ile zdąży się do nich dotrzeć.



Uci mogą powiedzieć o sobie, że mają szczęście... przynajmniej do czasu.

Konsultant



Kapitan rezerwy Dale Dye, służący ongiś w plechocie morskiej (Wietnam 67-70, trzykrotnie ranny), jest znanym konsultantem militariów z okresu II wojny światowej oraz amerykańskiej taktyki walki. Jego nazwisko znajdziecie na liście plac w ramach produkcji filmów, takich jak "Szeregowiec Ryan", "Wielka Czerwona Jedynka", "Pluton" oraz "Urodzony 4 lipca". W MoH konsultował umundurowanie i uzbrojenie obu stron.

Otóż MoH jest przecież shooterem, zatem tak naprawdę - grą zręcznościową. Zatem jak - na serio - mówić tu o realizmie? Powiem tak: jak na shooter, to jest on znaczny. Różnicowane mundury Niemców (włącznie z tropikalnymi, gdy akcja dzieje się w Afryce). Całkiem wiernie odtworzone modele pojazdów (nie zawsze, ale...). Stannie zrekonstruowana broń (odpowiadała za to specjalny konsultant - patrz ramka). (Od pistoletu poprzez broni maszynową, karabiny, szotguny, karabiny maszynowe, karabinki szturmowe, po bazookę - nie ma miotacza ognia.) Nie unieśliście tu paru wpadek (o tym w innym miejscu recenzji), lecz całość wygląda imponująco. Zadbano nawet o takie smaczki jak problemy z przeładowywaniem Garanda, gdy magazynek nie jest do końca opróżniony z naboju. (Tak było w rzeczywistości.) Tu mam zresztą lepszy - dosłowny! - numer. Tak: numer fabryczny broni + sygnaturka fabryki; popatrzenie na okolice zamku Garanda. Widzicie to? A wiecie, że w różnych misjach mamy RÓŻNE NUMERY FABRYCZNE?! Niby nie - ale ktoś pomyślał, komuś chciało się to zrobić. A ja kocham takich maniaków i mam dla nich szacunek. Nie ma też zmyślenia z gier FPP/TPP: naciśnij ten guzik, by otworzył się schowek 800 metrów dalej i pięć pięter wyżej, w którym jest wujcha, co otworzy drzwi, pod którymi właśnie stoimy, za którymi jest pokrętko, które...

Warto wspomnieć o realistycznych animacjach ruchu (widać, czy któraś z postaci jest lekko, czy ciężko ranna), dobrze zrobionych różnicowanych twarzach (nawet mrugają oczyma) i wręcz naturalistycznych (choć bez kropli krwi!) scenach śmierci. Fantastycznie wyglądają eksplozje pocisków artyleryjskich.

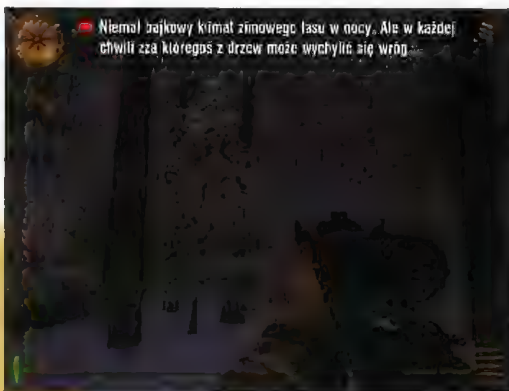
AI wroga

O AI (tak Niemców, jak i naszych postaci) mogę powiedzieć dużo dobrego, i trochę złego.

W tym akapicie powiemy tylko o tym, co dobre: aż miło popatrzeć, jak radzą sobie Niemcy. Zygają pod ostrzałem, szukając osłony, kryją ogniem atakujących kumpli, wycofują się, gdy mamy przewagę, wieją przed rzuconymi granatami. Potrafią zastąpić poległych kolegów, którzy obsługują np. karabin maszynowy. Potrafią (oj jak potrafią) przyczaić się w zasadzce, by potem plunąć nam czołwiem prosto w twarz albo sygnąć serię w plecy. Na krótkim dystansie zasypują nas granatami, a nawet usiłują utłuc kołami - gdy nie ma czasu przeładować broni.

KLIMAT!!! KLIMAT!!! KLIMAT!!!

Tak, to właśnie to, za co pokochałem tę grę. Sceny, gdy siedząc w czołgu, demoluje miasteczko; czy gdy idziemy przez zaśmiecony las w nocy, a śnieg poskrzypu-



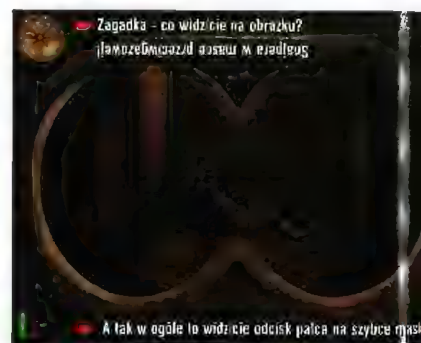
je pod nogami"; gdy widzimy, jak wrogi czołg rozlatuje się, trafiony bombą przez atakującego z niskiego pułapu thunderbolt... znów - brak mi słów. Ale to dopiero przedsmak, przystawka przed daniem głównym. A jest nim...

Trzecia misja, czyli Operacja Overlord (otwarcie II frontu w Europie). Powiem tak: gdyby cała gra, cały MoH, zawierał tę jedną, jedyną misję - kupiłbym ją za tę samą cenę. Więcej; gdyby zawierała tylko pierwszą część tej misji - czyli lądowanie na plaży - akcja pod kryptonimem Omaha - to też pewnie bym się skusił! Nic nie poradzę; ten fragment gry to najlepsze minuty w konwencji FPP, jakie udało mi się przeżyć, odkąd odpaliłem po raz pierwszy

Wolfensteina 3D na 386SX 12 MHz. Więcej - to jeden z najwspanialszych momentów spędzonych z grą w moim życiu. A jednocześnie najgorszych.

Tak niesamowicie sugestywnego klimatu, tak odczuwalnego strachu i świadomości, że jest się tylko malutkim trybikiem w wielkiej machinie - a moje przeznaczenie, moje życie i śmierć są w rękach opatrności i obsługujących MG-42 Niemców - tego jeszcze nie doświadczałem. I to nie jest sztuczny filmowy strach - że zaraz zaatakują nas jakis Obcy, demon, zombi czy mutant. To nie egzystencjalny, wydumany lęk intelektualisty. Nieee, to zwykły, wręcz ordynarny, śmierzący moczem, skisłym potem i rzygowinami, wstrętny, dygotliwy, fizjologiczny strach...

Jeśli oglądałeś "Szeregowca Ryana" i ogłuszyła cię scena lądowania na plaży - tak na tej samej plaży! - to przygotuj się teraz na ciężki nokaut w pierwszej rundzie. Bo wiecie - film się ogląda. Ty ko ogląda. W grze się uczestniczy. A czasem nawet więcej. Czasem - nie często, ale jednak - już nie sterujesz postacią w grze. Ty się nią stajesz. Czasem utożsamiasz się z grą tak bardzo, że np. grając w samochodówkę, odruchowo pochylasz się w fotelu, by zrównoważyć siłę odśrodkową, gdy wchodzisz w ostry zakręt. Czasem, grając np. w AvP2, skaczesz metr w górę, gdy niespodziewanie ktoś z domowników klepnie cię w ramię.



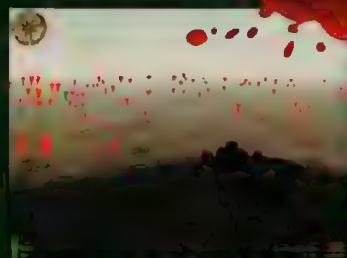
...A czasem nisko pochylasz głowę, gdy słyszysz, jak kule rykoszetują od burty baki desantowej, a eksplozje pocisków wzniesają gejzery wody tuż przed wami. Potem z dziko bijącym sercem brniesz przez sięgającą piersi wodę, kipiącą od kul, z przerażeniem patrzysz, jak ten biegnący trzy kroki przed tobą wali się na wznak, a smugi pocisków oplatają cię z wszystkich stron. Znikąd osłony, znikąd ratunku. Byłoby dobiec do brzegu!



Niszczenie zasieków za pomocą banglor, czyli tu wypełnionych materiałów wybuchowych.



Ale ryj! W każdym razie droga wolna.



Widok ze zdobytego bunkra. Policzcie, ile poległo - a ile ocalało.



Ci co przeżyli, dostali medale. Ci co poległi - krzyże.

...Schowany za zaporą przeciwko barkom desantowym, strzelasz raz za razem z Garandą w kierunku niewidocznego wroga. Do kogo - nie wiesz. Po co - też nie wiesz. Ale strzelasz, bo świadomość, że masz w ręku broń, że odpowiadasz ogniem na ogień, że TEŻ możesz kogoś zabić, a nie tylko beznadziejnie patrzeć na śmierć kumpli i wyczekiwać kul dla siebie - to pozwala jednak nade wszystko myśleć logicznie, a nie kulic się i skowyczeć ze strachu.

...A potem czujesz już tylko wściekłość. Wściekłość na tych, którzy tak szatkują bez litości. Więc i ty tego nie czujesz. Strzelasz, ładujesz, strzelasz, ryczysz z radości, gdy trafiony Niemiec konwulsyjnie wali się na ziemię. I tylko żałujesz, że nie przewidziano w tej grze bagnetu - bo mógłbyś go wbić we wraży kałdun: żałujesz, że nie możesz chwycić któregoś z tych w mundurach feldgrau za gardło i tłuc jego głową o betonową ścianę bunkra... Czujesz chemicznie niczym niesplamioną wojową furję.

'Take no prisoners, boys!

A na sam koniec, gdy już skosisz całą załogę tego i sąsiedniego bunkra (dla satysfakcji zdjąć też drugich ze zdobycznego kaemu)... Patrząc w dół i widzisz skotłowany wybuchami piach, na nim ciała. I mikro z tej wysokości sylwetki żołnierzy kolejnej fali inwazyjnej, którzy teraz już bezpiecznie - bezpiecznie! - przemierzają te pola śmierci. I co czujesz? Dumę, radość, smutek, zmęczenie? Wszystko po trochu i wszystko naraz. I choć nie palisz - masz chęć na papierosa, masz chęć zaciągnąć się nim aż do pepka. Potem robisz save i do końca dnia nie chcesz grać dalej.

Ja tylko ostrzegam - ten etap jest cholernie niebezpieczny. Nie, nie mówię tu o jakimś głupim niebezpieczeństwie w rodzaju "wysoki poziom trudności gry" itp. Ten etap jest niebezpieczny, BO MOŻECIE SIĘ DOWIEDZIEĆ CZEGOŚ NOWEGO O SOBIE. I to niekoniecznie przyjemnego.

I nieważne, że post factum pewien malkontent (hi, Gem.ini...) czarno na białym udowodnił mi, że za każdym razem podczas ładowania ten sam pocisk trafia w tę samą łódź, wyrzucając w powietrze te same ciała, że po opadnięciu kłapy barki ta sama seria stale kosi tych samych ludzi itd., itp. W porządku - masz rację. Ale w "Szeregowcu Ryanie" też tak naprawdę wszyscy umierali na niby. W końcu to tylko film. Lecz ich lipna śmierć budziła w widzach prawdziwe emocje. Co z tego więc, że ten cały zgłęb i bitewny chaos w MoH są symulowane i z góry zaprogramowane? Toż JA NICZEGO nie udawałam...

Medal of Burak

Mówi się, że prawdziwa miłość jest ślepa. Brednia! Co za sztuka kochać, gdy nie widzisz wad obiektu własnej miłości (albo o nich nie wiesz). Nie, prawdziwa miłość jest wtedy, gdy WIEDZĄC o wadach i grzeszkach - kochasz nadal. Dlatego mogę powiedzieć, że prawdziwie pokochałam MoH, bo nadal dziko mi się podoba, mimo iż poniżej poczytacie długą

(a i tak niepełną!) listę błędów, za które twórcy mogą być wręczyć Medal of Burak.

Przede wszystkim - moim zdaniem - gra jest za krótka. Ukończenie jej na najniższym poziomie trudności zajęło mi około 20 godzin grania. (Z jednym małym oszustwem...) Po drugie - gra jest straszliwie liniowa. Nie ma tam alternatywnych dróg, nie ma alternatywnych rozwiązań. Z reguły jest jedynie Słuszna Trasa, wytyczona wyraźnie i tylko nią możesz się poruszać. Czasem więc widzisz drogę, w którą nie możesz skręcić, pojazd, którego nie możesz uruchomić, czy drzwi, których nie możesz otworzyć. To znaczy - czasem możesz. Tyle że nie wtedy, gdy ty chcesz, a w swoim czasie, gdy zrobisz wcześniej to, co było w scenariuszu.

Denerwuje mnie też, że nie mogę robić wielu rzeczy, w tym tak elementarnych jak padnięcie na ziemię (toż to robi się instynktownie, gdy człowiek jest pod ostrzałem).

Co gorsza - wrogów MOGĄ to robić (nie tylko padają, ale i strzelają z tej pozycji)! No co to ma być?! Nie mogę też strzelać na oślep - np. wysuwając zza osłony tylko rękę z gnatem - a Niemcy robią to nagminnie. Nie mogę też wychylać się zza krawędzi ścian (tzn. mogę - ale tylko w multiplayeru).

Dlaczego nie mogę wydawać poleceń własnym żołnierzom? Nie mówię o jakiś skomplikowanych rozkazach - a e 'hold position' czy 'cover me' - to mogliby rozumieć... Ale nie. W efekcie często pałają się jak ostatnie ofiary przed moją lufą albo kretyńsko dają się zabić, bo bonatersko pchają się prosto do przodu, wprost na masę wrogów.

Właśnie - masa wrogów. Czasem zdecydowanie przesadzono z ich ilością. Co gorsza pojawiają się znikąd. Wychodzą z pustego pokoju, a za chwilę ktoś pakuje ci kulę w plecy - no proszę, trzech Niemców teleportowało się. Bóg wie skąd. A z przodu dziesięciu. Też z powietrza, bo sekundę wcześniej ich nie było. Cóż, zrobiłeś ten krok do przodu - wszedłeś w nową strefę, odpowiedni skrypt zadziałał - i oto mamy: szkopus ex machina.

Al... ma swoje wloty i upadki. O wlotach już było. Może więc pomarudzimy o dołkach. Wspominałem już, że moi żołnierze za mądrzy nie są i zdradzają tendencję do bycia "odznaczonym pośmiertnie bohaterem". Czasem towarzyszy im medyk, rozdający apteczki. To jakiś altruista albo masochista, bo niekiedy ledwo się wlecze jak 70-latek z zaawansowaną podagrą - ale żeby uleczyć samego siebie... OK, czasem na to wpadnie. (Żołnierze również nie za bardzo garną się do leżących tu i tam apteczek.) U Niemców też miejscami bywa dzwinnie - chłopak nie reaguje na strzelanie w pobliżu, nie przeszkadza im, że kumple stojący parę metrów dalej dostał kulę, co zresztą skwitował okrzykiem bólu. Albo wręcz ignorują naszą obecność. Najbardziej ubawiła mnie grupka, która gęsiego przegalopowała w pobliżu (akurat przeładowy-

Buraki konsultanta

Oto chyba największy buraczek, jaki popełnił konsultant historyczny gry. Mapa menu głównego. Popatrzcie na kontury Polski - jej granice są już... powojenne. A akcja gry zaczyna się w 1942! (Co dziwniejsze - w menu treningu wiś prawdziwa mapa.) Tak, kto by się bardzo przejmował jakimś krajem, który co pewien czas wędruje sobie po mapie na wschód albo zachód, a czasem i całkiem znikła...

Drugą rzeczą, za którą wziąć winien po uszach, jest informacja, że Tygrys 2 (vel Królewski Tygrys) różni się od zwykłego tylko grubością pancerza, a oba wyposażone są w takie same działa. Z panzerem - zgoda: jest grubszy (choć warto byłoby dodać, że do tego znacznie lepiej wyprofilowany). A działo Tygrysa 2 ma wprawdzie ten sam kaliber - ale znacznie dłuższą lufę, co wybitnie poprawiło jego siłę rażenia...



Wszelkie znalezione buraki nie zdołały przytłumić jej niesamowitej grywalności. Z ręką na sercu mówię: najlepszy singleplayer w całej historii gier FPS. Najlepszy klimat, który udaje się utrzymać przez większość misji. Wspaniała, acz nieco za krótka gra. Polecam, polecam, polecam.

gęsiego przegalopowała w pobliżu (akurat przeładowywałem broń) i parę metrów dalej sprawnie rozsypała się w tyralierę plecami do mnie. Jakiś skrypcik odpalił się z lekkim opóźnieniem? :). Uczciwie trzeba jednak dodać, że znaczące dołki AI w MoH zdarzają się raczej sporadycznie.

Jeszcze odrobinę o Niemcach. Autorzy gry wyposażyli ich chyba - co do jednego - w detektory ruchu, termowizję i teleobiektywy. Z podejrzaną łatwością (gdy walczymy w budowlach) gnają do tej lokacji, gdzie usiłujemy się schronić. Tyle pokoi w środku, a pościg zawsze gna do tego właściwego... Widzą poprzez krzaki - nie myśl, że się za nimi schronisz. Dostrzegą cię z daleka, a ich celność (nawet na poziomie easy) jest przerażająca. Najbardziej wkurzył mnie facet z karabinem, który strzelał na oślep, z jednej ręki (!) i chyba z dystansu 20 metrów - na pięć strzałów trafił trzykrotnie. Mógłby jeszcze przy tym zonglować granatami, byłby kompletny...

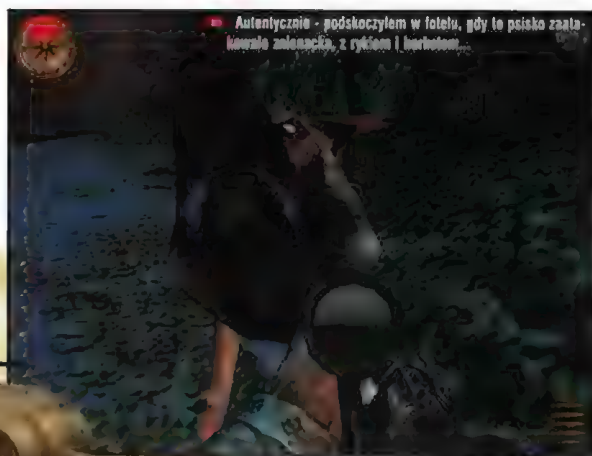
Snajperka. Broń sama w sobie bardzo sympatyczna. Mogę się pogodzić z brakiem płynnego zoomu (choć nawyki z UT trudno zwalczyć :)) - ale czemu jest tak potwornie stabilna? Odoiera to sporo przyjemności z gry, gdyż ZA ŁATWO się trafia. Gdyby obraz w celowniku choć odrobinę pływał...

Zniesmaczył mnie moment, w którym samotnie walczyłem z Tygrysem. Każdy celny strzał z bazooki (niezależnie w jaki element czołgu, niezależnie czy fronta, nie, czy z boku.) zdejmował mu te same 20% energii. No nie wiem - jakieś to... prostackie. A wystarczyłoby dać każdemu celnemu strzałowi 20% szansy na zniszczenie czołgu - praktycznie na jedno by wyszło, a uniknąłbym przykrych wrażeń. Zdegustowany byłem również, zwalczając pojedynczych żołnierzy za pomocą czołgu (i to Królewskiego Tygrysa!) - tyle tylko, że wyłącznie za pomocą dział. bo widać ktoś ukradł zamontowane w nim dwa kaemy. Swoją drogą - jak już o Tygrysie mowa - serce ścisła, gdy widzi się, co z niego zrobili twórcy gry. Tzn. to, co widzicie w grze, jest tylko wyrobem tygrysopodobnym. (Ale w RtcW pokazali za to Panterę z króciutką lufą - to tak, żeby sioniowi podmienić trąbę na świński ryj. Końmi bym włożył!)

Poziom trudności - miejscami wyraźnie przecięty. Jest taka misja, gdzie przemierzamy ruiny miasta, w których kryje się masa snajperów. Ledwo robię parę kroków... Bęc! Bęc! Bęc! - koniec. Jeszcze raz - tym razem ginę już po drugim strzale. Jeszcze raz. To samo. Jeszcze raz. Mały sukces - przeżyłem z 20 sekund dłużej niż poprzednio. Jeszcze raz. O! W końcu zobaczyłem, skąd gnojek strzelał. Trzy reloadery misji później - w końcu udało mi się go trafić. Wiedziony natychmiast zrobiłem save. I słusznie, bo po kolejnych 10 krzykach (wymaganie z dwóch krzyków i to niemal jednocześnie! i historia się powtarza. Gdzie tu emocje?

Tuż to nie był pojedynek snajperów, a strzelanie do tarczy! W tej jednej misji poodalałem się - wrzuciłem cheat i dzięki temu ukończyłem ją w kwadrans, podczas gdy wcześniej przez ponad dwie godziny pokonałem może 1/4 trasy, i to metodą quicksave (private Ryan?) & quickload. Ok - biorę poprawkę, że brak mi wprawy, że mam refleksy szachisty i t.t. Ale na miłość boską - to był poziom easy!!!

Nie podobały mi się też bitmapowe krzaki i drzewa, z których wprawdzie po trafieniach kulami spływały się drzazgi, ale nie zostają ślady po podskokach. Podobne uczucia budzą kuloodporna namioty (!) W ogóle interaktywność trochę w tej grze kuleje, możemy rozwalić bardzo dużo - ale tylko to, co przewidzieli twórcy. I np. podczas ostrzeliwania miasta



z czołgowego działa jeden domek grzecznie rozsypuje się w kawałki (widać byli w nim Niemcy), a drugi chwacko przyjmuje taki sam pocisk na okno i nawet się szyba nie zarysuje. I jeszcze jedna mała rzecz - czemu na śniegu nie widać śladów?

Granaty. Porażka! Nie można odczekać trzech sekund, tylko od razu wyrwanie zawleczonego i rzut - toż to rekruci błąd! Wróg może go odrzucić (czego nie robi) a bo zwiąć - i wieje.

Efekt: jedna z podstawowych broni piechociarza staje się przez to raczej nieprzydatna.

Krew - a raczej jej brak. Chwaliłem brak krwi w Deadly Dozen. Tutaj zganię to. Czemu? Otóż w DD ludzie umierali nieco teatralnie, sztucznie (obejrzyjcie filmy wojenne z lat 50, zrozumiecie, co mam na myśli). Brak krwi dopełniał konwencję, jej obecność byłaby wręcz zgrzytem. W MoH ludzie umierają realistycznie - agoniczne krzyki i konwulsje są na porządku dziennym. (Popatrzcie kiedyś na twarze zabitych - widać, że nie mieli lżejszej śmierci.) A skoro tak - to powinna być i krew. Jej brak (moim zdaniem) to szkaradny przykład politycznej poprawności - a raczej (co tu kryć) hipokryzji. To tak, jakby z filmu pokazującego rozmaite patologie (narkomanię, przemoc, chłanie itp.) wyciąć wszystkie "momenty" - bo wiecie, młody widz mógłby poczuć się nią zgorzsony albo zdeprawowany. Skoro już producent pokazuje, jak wygląda brudna wojna - to niech nie perfumuje trupów. I tak wiemy, że śmierdzą. A jak już bardzo chcieli mieć grę dla wszystkich, to mogli dać "parent lock", czyli opcję wyłączania krwistości - tak jak w Kingpinie czy SoF.

Final gry... (uwaga, kto nie chce wiedzieć, jak kończy się gra, powinien pominąć ten akapit). Ostatnia misja jest, i owszem, trudna, emocjonująca i tede. Ale... niewiele tak naprawdę różni się od tych, które zaliczyliśmy poprzednio. Brak jej jakiegos - nomen omen - FINALNEGO uderzenia w bęben. Zwykle na końcu czai się jakiś superboss. A tu... niespodziewanie pojawia się napis The End! I nie ma outra!!! (A tak ostrzyłem sobie zęby!!!) Nawet muzyka nie zabrzmiała uroczystej czy choćby głośniejszej. The End, credits, see you later... Muszę przyznać, że poczułem się oszukany. To nie fair! Mogli choć pokazać zdjęcie Powella z medalami, które zdobył, albo choć napisać, czy przeżył wojnę - no, KOKOLWIEK mogli dać. Czy wiele wymagam? W sequele outro MA BYĆ!

THE END

Jak zatem oceniam MoH? Ha - bardzo wysoko. Wszelkie znalezione buraki nie zdołały przytłumić jej niesamowitej grywalności. Z ręką na sercu mówię - moim zdaniem: najlepszy single player w całej historii gier FPS. Najlepszy klimat, który udaje się wytworzyć przez większość misji (czego nie można powiedzieć o RtcW). Wspaniała, acz nieco za krótka gra. Zatem, mimo wielu uwag krytycznych: polecam, polecam, polecam.

PS Po jej ukończeniu na drugi dzień zacząłem od nowa - tym razem na poziomie medium.

Nawet nie ma mi gdzie

Ciekawostki

1000 rozmaitych animacji (ruchu, zniszczeń itd.)

23 "gatunki" niemieckich żołnierzy

21 typów uzbrojenia, wszystkie zgodne z realiami historycznymi

18 rodzajów niemieckich pojazdów bojowych



03/2002

8+

Producenci: 2015 & EA ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: www.moheea.com ■ Wymagania: P450 128 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, DirectX ■ Akcelerator: 16 MB minimum

■ KLIMAAAT! KLIMAAAT ■ grafika/muzyka/efekty ■ AI ■ ładowanie na plaży Omaha! ■ rewe acyjny singleplayer ■ ogólne wrażenia

■ nie można dowodzić/wydewać poleceń żołnierzom ■ AI (czasami) ■ ino-wość ■ nie można paść/czołgać się ■ kilka innych irytujących buraćków

OLENI

Małpy skaczą niedościgle, małpy robią małpie figle!



Piękna, kolorowa grafika w pełnym 3D

Prześmieszne kreskówkowe postacie

12 poziomów do zwiedzenia

Wielu, wielu zajadłych wrogów i sprytnych pułapek

Pradawne siły Zła przejęły kontrolę nad światem. Za pomocą czarnej magii, podły Czarnoksiężnik przeobraża wszelkie dobre i przyjazne zwierzątka żyjące na ziemi, w niebezpieczne potwory. Biedne zwierzątka bezwolnie poddają się władzy paskudnego maga.

Do walki z pradawnym złem staje mała, ale niezwykle dzielna i odważna małpka - Indiana Jack.

Aby pokonać moc Czarnoksiężnika, konieczne jest odnalezienie czterech mistycznych artefaktów.

Tylko one mogą przepędzić Wielkie Zło, tam gdzie pieprz rośnie. Zdobycie ich nie będzie jednak prostą sprawą.

Indiana będzie musiał przejść dwanaście niebezpiecznych krain, uniknąć podstępnych pułapek i przede wszystkim rozprawić się z tymi, którzy strzegą dostępu do cennych magicznych przedmiotów.



interia.pl
8,5/10



Wirtualne Imperium Gier
9/10



strefa.com
9/10



Login Point
8,5/10



gry.hoga.pl
9,5/10

Login Point 8,5/10

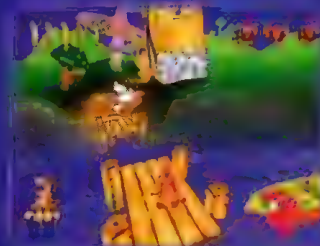
Fantastyczna gra dla dzieci, Indiana Jack jest po prostu rewelacyjny

Wirtualna Rozrywka 8/10

Przepiękna bajkowa grafika, mnóstwo postaci i naprawdę wiele grania w dwunastu zakreconych poziomach, taka gra z pewnością spodoba się dzieciakom.

hoga 9,5/10

Indiana Jack to naprawdę dopracowana przygodówka dla dzieci. Zabawne dialogi, wyjątkowa pod każdym względem grafika i elegancko skonstruowana fabuła, zaskakują na najwyższym poziomie.



Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

Multimedialny Sklep Wysyłkowy:
www.msw.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:

tel.: 0 prefiks (62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl

Atlantis III

El General Magnífico

Wiecie co? Uwielbiam upór, z jakim twórcy rozmaitych gier usiłują sprzedać dawne tytuły. Choć np. gra King's Quest VIII różni się od King's Quest I jak ogień od wody, twórcy programów - odwołując się do sympatii wzbudzanych w nas przez poprzednie części, sprzedają kolejne wersje tytułów. Stąd ostatnio mieliśmy Monkey Island IV, Quake III czy Alone in the Dark IV itd. Można by stąd wysnuć (nie do końca słuszny) wniosek, że jeżeli jakaś gra nie jest kontynuacją, nie warto się nią zajmować. Jest to wniosek dość ponury, bo eliminujący z rynku małe firmy, które przecież potrafią zrobić perełki takie jak The Longest Journey. W końcu Szekspir nie pisał sztuk typu "Hamlet II" i "Hamlet III" (choć napisał sztuki "Ryszard III" i "Henryk VIII").

Tymczasem w ciągu kilku ostatnich lat w firmie Cryo powstały trzy dość luźno ze sobą powiązane części opowieści o Atlantydzie. Ponieważ nie wszyscy, jak podejrzewam, mieli przyjemność grać w Atlantis I i Atlantis II (obie znakomicie spolszczone przez dystrybutorów z CD-Projekt), pozwólcie, że zanim zagłębią się w trzecią część opowieści, przypomnę wam pokrótce treść dwu pierwszych - w ramach:

trwałoby to około... trzech setek lat! Dlaczego, w jakim celu ktokolwiek miałby się zajmować tak żmudną robotą? Czaszkę znaleziono kilkadziesiąt lat temu na Jukatanie i do dziś na jej temat znamy więcej pytań niż odpowiedzi. Na tej tajemnicy bazuje treść gry Atlantis III

Istnieją opowieści, że Czaszka była jednym z największych skarbów Świątyni Salomona, Faraon, który zdobył Jerozolimę, wziął z niej tylko ową Kryształową Czaszkę, ale żyjący w Egipcie potomkowie Atlantów ukryli ją przed nim tak, by ludzie przedwcześnie nie posiadli zawartej w

Czaszce mocy. Cóż wie, co to za moce, ale - jak się później okaże - niejeden chciałby je posiąść. Nasza bohaterka podejmie wyzwanie i rozpocznie wędrówkę w głąb czasu i własnej duszy (twórcy gry w sposób ogromnie ciekawy graficznie przedstawili labirynt naszej wyobraźni). Dziewczynie przyjdzie odwiedzić trzy części świata: Pustynię Hogar (południową część Algierii), Syberię z epoki paleolitu (wznie się też udział w polowaniu na mamuty) i Bagdad z "Tysiąca i jednej Nocy". Będzie poszukiwać

Atlantis I

Była bardzo dobrą przygodówką, z prostym interfejsem, ale o dość zawiłej akcji. W trakcie gry - wcielając się w rolę jednego (jak się później okazało i ostatniego) z mieszkańców Atlantydy, zwędzałeś samą Atlantyde, tropikalną wyspę Karbonec, lodowe pustkowia Szpicbergenu, oceaniczną wyspę przypominającą Wyspę Wielkanocną, tajemnicze sanktuarium Atlantów i Labirynt, w którym musiały się zmierzyć z Minołautem. Gra obfitowała w rozmaite zagadki logiczne, a nawet pojawiły się dwie gry planszowe - i to wcale nie takie proste. Nie da się ukryć, że przed graczem stawała nie lada wyzwanie. Aby ocalić od zguby prawowitą władczynię Atlantydy, gracz musiał skakać, rzucić nożem, pilotować niebiański statek, uciekać przed rozjusznym białym niedźwiedziem, brać udział w wyścigu krabów, penetrować zawiły pałac Atlantów i upolować niezwykłego Białego Odyńca. Wszystko to zawarte było na czterech kompaktach i bardzo dobrze spolszczone.

Teraz nadszedł czas Atlantis III - Nowy Świat. Ta część opowieści zaczyna się w roku 2020, kiedy to młoda dziewczyna (po animacji jej twarzy twórcy gry wzięli rysy Chiary Mastriani), poszukując śladów starożytnego osiedla Egipcjan, rozbija się na pustyni - z pomocą przy-

chodzi jej młody Tuareg. Ten ma z kolei do wykonania misję, polegającą na uwolnieniu plemienia studni opanowanej przez jakichś opryszków. Okazu-



Oni też mają swoje tajemnice, nie?



Tu mi trochę pachnie ogórkami kilmalami!

je się, że obojgu chodzi o to samo, na krótko więc łączą swoje siły. Penetrując otoczenie dziewczyna znajduje grotę, z której jakiś osobliwy portal czasoprzestrzenny przynosi ją do starożytnego Egiptu.

Całość gry obraca się wokół tajemniczego artefaktu - Kryształowej Czaszki. Istnienie samego artefaktu nie podlega dziś dyskusji (on naprawdę istnieje!), natomiast jego właściwości - już tak... Czaszkę wykonano z kwarcu (kryształu górskiego), ale znawcy twierdzą, że gdyby ów kryształ obrabiał znanymi nam dziś metodami (szlifowanie diamentową pastą),

skarbu, który Atlanci sobie przywłaszczyli - ale czy ludzkość dorosła już do tego, by wkroczyć w nową fazę rozwoju?

Taka jest treść nowej przygody, którą przeżyjesz - jeżeli zechcesz zagrać w Atlantis III.

Pierwsza rzecz, która niejako "rzuci się w oczy" po uruchomieniu gry, to jej obezwładniająca grafika. Kolejne pozycje z serii Atlantis są coraz lepsze od poprzednich - przynajmniej pod względem graficznym. Animacje Chiary przedstawiono tak, że gotów byłbym się założyć, iż dziewczyna osobiście brała udział w zdjęciach. Jak tak dalej pójdzie, mój ulubiony Sylvester (nie kot, tylko Stallone), nie będzie się musiał wysilać w filmach, tylko za parę milionów papierów sprzeda swój wizerunek, a reszty dokonają spece od efektów specjalnych. Będzie to miało i tę zaletę, że wiedzący o zamilowaniu aktora do ryzykownych scen fani (podobno książd Robak uwielbia osobiście stawiać na planie nawet najbardziej karkołomnych scen) nie będą musieli drżeć z obawy o zdrowie ulubieńca.

bo komputerowy wizerunek nie złamie przecież nogi, a nawet jeżeli tak się stanie, to programiści od ręki machną patch. (A tak naprawdę to typowy gwiazdor siedzi na planie pilnowany przez trzech agentów firm ubezpie-

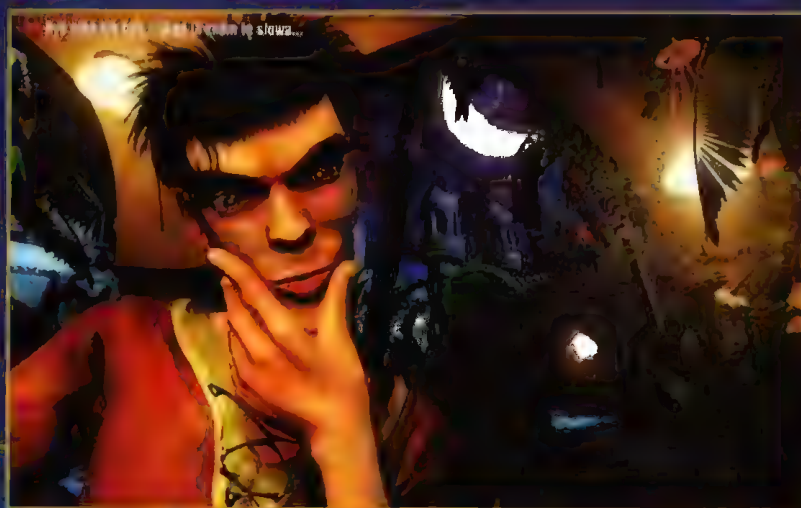
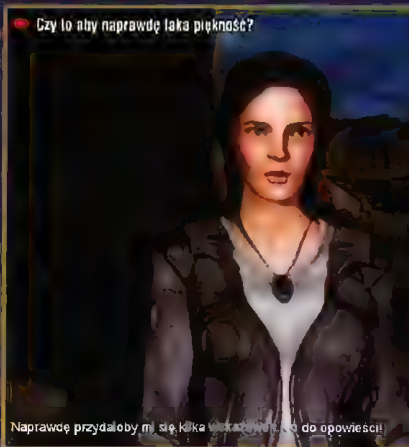
zagadki, jakie gra stawiała przed graczem). I teraz jest inna moda, w Atlantis III np. trzeba ułożyć tabliczki z legendą o Secie, Ozyrysie i Izydzie - a przecież nie wszyscy są znawcami egipskiej mitologii. Ale można do zagadnienia podejść inaczej - dzięki grze wzbogacisz się intelektualnie, szukając odpowiedzi w encyklopediach. Jednym słowem, nie kijem go - to do clupy.

Tradycyjnie już gry z serii Atlantis mają doskonałą oprawę muzyczną. Jest możliwość zapisu gry w dowolnym momencie, dialogi zaś wyświetlane są od razu i bez waszej interwencji. Gra ma za to dość głupi system uruchamiania - typowy dla wielu produktów Cryo. Instalujesz ją z dysku 1, potem uruchamiasz z dysku 2, a na koniec, w razie potrzeby gra poprosi cię o dysk 1 (Syberia) lub 3 (Bagdad). Tak czy owak później zawsze musisz mieć pod ręką dysk 2. Trzeba rzec, że znam lepsze systemy (najlepsze

79 zł to nie jest za wiele za grę na trzech kompaktach, świetnie spolszczoną i ze znakomitą oprawą graficzną.

zeniowych, którzy dbają o to, by sobie nawet nie zwichnął paznokcia, sięgając po butelkę Coca Coli.)

Animacje, jakimi gra cieszy oko gracza po każdej udanej rozwiązanej zagadce, są też najwyższego lotu (dosłownie - lot znaną nam jeszcze z pierwszej części skrzydlatą łodzią Atlantów jest tak pięknie zrobiony, że niełatwo to opisać - to trzeba po



oczywiście są takie, które po zainstalowaniu w ogóle nie potrzebują kompaktów i nie zmuszają do nudnego przekładania dysków).

I na koniec trzeba powiedzieć, że po raz pierwszy chyba dostałem grę w polskiej wersji przed angielską. Zresztą spolszczenie jest bardzo dobre (oprócz głosów masz i opcję wyświetlania napisów, a głos możesz wyciszyć). Aktorzy czytają role z zacięciem i widać (a raczej słychać), że poważnie podeszli do zadania, bowiem "grają" głosami, a nie odgrywają role. Spolszczenie gry warte jest najwyższej oceny. Ostatnią zaletą, o której jeszcze nie wspominałem, jest niska cena - 79 zł - to nie jest za wiele za grę na trzech kompaktach, świetnie spolszczoną i mającą znakomitą oprawę graficzną.

Atlantis II

Miała treść dość luźno powiązaną z pierwszą częścią i opowiadała o przygodach tybetańskiego młodzieńca, który jako (nikomu prawie nieznanemu) spadkobierca starożytnego rodu musiał się podjąć podróży w czasie i przestrzeni, by odnaleźć tajemnicę Kamienia Drogi, dzięki którym mógł w końcu dotrzeć do Shambali - miejsca schronienia ostatniej królowej At antydy. W trakcie wędrówek zwiadał starożytne imperium Majów, Ir andię z pierwszych wieków chrześcijaństwa i niemiennie od imperium Majów starożytne Chiny. Na koniec musiał stoczyć walkę z budzącą się ponownie Bestią Mrocznej Otchłani (to zresztą był powód, dla którego trzeba mu było dokonywać wszelkich wędrówek), z którą pierwszy pojedynek stoczono jeszcze w Atlantis I. Gra miała grafikę ciekawszą i lepszą od pierwszej, lepiej ją też spolszczono. Jeżeli jej nie macie, załujcie. Gdy się przypadkiem zdarzy, że natkniecie się gdzieś na nią, kupujcie w ciemno!

prostu zobaczyć). Równie efektowny jest Bagdad z "Tysiąca i Jednej Nocy", w którym Chiara wciela się w rolę Szeherezady opowiadającej kalifowi Harunowi al Rashidowi historię Złodzieja z Bagdadu (wersję nieco inną od oficjalnej), i Syberia, gdzie panoszą się mamuty (jej Bohu, nie fę!). Po przejściu mniej więcej jednej trzeciej gry nasza bohaterka spotyka wreszcie tego, kogo poznajemy w intrze, ale nic się nie wyjaśnia - przeciwnie, intryga płacze się jak lina w dłoniach podpiętego majtki. Nasza bohaterka zyskuje za to większą swobodę ruchu i jak w Atlantis I będziesz mógł prowadzić sprawę dwutorowo. Gra polegać będzie w zasadzie na rozwiązywaniu kolejnych zagadek. Te mają różny stopień trudności, wszystko jest jednak tak wyważone, że doskonale się bawisz.

W grze przewidziano również elementy zręcznościowe (np. rzut włócznią z epoki neolitu). Te elementy nie należą co prawda do moich ulubionych i niekiedy odzywa się we mnie tęsknota za starymi, dobrymi czasami, w których robiono gry, mające możliwość pominięcia niektórych upierdliwych fragmentów. Mogłeś też wybrać opcję podpowiedzi, w których (w zależności od stopnia twojej desperacji) gra rozwiązywała pewne sytuacje za ciebie (żeby daleko nie szukać, taką grą był np. "Quest For Glory IV"). Z drugiej jednak strony, trzeba zauważyć, że niektóre zagadki można rozwiązywać bez udziału logiki (tzn. metodą prób i błędów). Chciałbym też zauważyć, że kiedyś twórcy gier komputerowych premiowali uczciwych nabywców gier, bowiem w instrukcjach zawierały bardzo często wszystkie dodatkowe i potrzebne do ukończenia gry wiadomości (w instrukcji do Conquest of Camelot były np. odpowiedzi na wszystkie

9

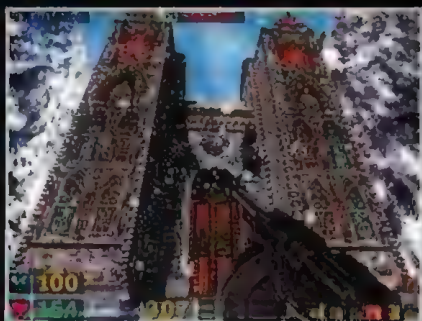
Producent: Cryo ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: www.cryo.com ■ Wymagania: P2 333 32 MB RAM Wn 9x00-MeXP, DirectX ■ Akcelerator: nie



■ genialna grafika ■ świetna muzyka ■ niezwykle ciekawie poprowadzona intryga ■ nieintrygująca akcja



■ spory stopień trudności niektórych zagadek ■ niemożliwe do ukończenia elementy zręcznościowe



Świątynia w średnio-wiecznej Europie.

Spójrzcie na to! Wzrosty, ciemność, zbieranie kwiatów... mogą się skończyć, ale...
...czekajcie!

Serious Sam 2

■ Czarny Iwan

Croteam wiedziało, co robi, wypuszczając dla rozgrzewki demo Serious Sam 2. Chorwackie studio zrekrutowało tym samym armię graczy, którzy teraz zaatakują pełną wersję gry. Mam już za sobą tę bitwę i mimo wielu odniesionych ran - przetrwałem i zwyciężyłem. Serious Sam 2 to jeszcze więcej wrogów, broni, przestrzeni i lepsza grywalność. Walka jest bezpardonowa i bezlitosna, trup kładzie się pokotem, huk dział dudni w czasie, a kolory pulsują w rytm uderzeń serca. Teraz, leżąc w jasnym pokoju bez kłamek i kreśląc te słowa, mogę powiedzieć jedno. Warto było.

Sięgnijmy jeszcze pamięcią do SS 1. Jak zapewne pamiętacie, statek kosmiczny Mentala wesoło naszego bohatera - i odleciał w siną dal. "Serious" nie polecał jednak daleko, bo zdaje się, że nie było mu to na rękę. Powiedzmy sobie szczerze: Sam w JFO to jak słoń w składzie porcelany. Właściwie liczyłem, że Croteam pokaże nam, co też "Serious" wyprawia w królestwie Obcych, a może nawet pozwoli osobiście zająć się załogą. Rozmarzyłem się też, gdy pomyślałem, jak ciekawie mogłoby być na macierzystej planecie kosmitów. Sam "Serious" Stone doskonale nadaje się na ambasadora ludzkości i na pewno z przyjemnością przekazałby przesłanie Ziemian ("przybywam w imię pokoju...") każdemu ufoludkowi...



Cucurbito the Pumpkin rozpał się do białości. Takie piękne oświetlenie daje XOP Flamethrower - nowa sużarka Sama.

Na razie jednak nadal jesteśmy na naszym macierzystym globie. Statek Mentala z Samem Stone w środku zwałił się w górzystych rejonach Ameryki Południowej. Po upadku z wysokości 10 kilometrów Samowi kręciło się w głowie, ale nie namyślając się wiele, wyskoczył z wraku i pobiegł do majaczących na horyzoncie azteckich budowli. Chciał zapewne zadzwonić po karetkę, ale nie przewidział, że na drodze staną mu znane skądinąd potwory. Tak rozpoczyna się kolejna przygoda Sama, która skończy się dopiero



wówczas, gdy złe istoty z kosmosu zostaną wypłenione z naszej kochanej Ziemi.

Co nowego? SS 2 wnosi całą masę nowości. Przede wszystkim wzbogaconą menażerię wrogów. Pojawiło się siedem zupełnie nowych potworów. Pierwszym jest facet, który grał chyba w Teksańskiej Masakrze Piłą Mechaniczną. Nazwano go Cucurbito the Pumpkin - nic więc dziwnego, że gość zamiast głowy ma wydrążoną dynię z charakterystycznym "uśmiechem". Wielgaśne brzuszysko, usmarowany drelich roboczy i rżącą piłą mechaniczną to pozostałe, mocne atrybuty Cucurbito. Facio jest szybszy od Sama, a na dodatek ma ze sobą pięciu lub więcej kumpli. Wyobrażacie sobie dziesięciu wariatów wymachujących piłami spalinowymi?

Dyniogłowy to oryginał, ale inni są nie gorsi. Kolejny gagatek to potwór, który jako żywo przypomina Mancubusa z Doom II. Zumb'ul, bo tak go nazwano, jest wielkim, 6-metrowym potworem o kłach, jakie zawstydziłyby mamuta i tygrysa szablozębnego razem wziętych. Zumb'ul ma dwie wyrzutnie rakiet, ale na szczęście jest dość wolny.

Nie będę wymieniał tu wszystkich przyjemniaczków, którzy dopiero pierwszy raz grają z Samem - ale muszę jeszcze wspomnieć o Zorg Mercenariem. Popatrzcie sami, jakby Szturmowcy, tylko że kolorek pancerzy inny - prawda? W grze zawsze idą na Sama grupą. Serce rośnie, gdy stoi się naprzeciw

dwudziestu kosmitów z Beelmez IV (to ich rodzina planeta) i delikatnie "podkręca" działko miniguna, ech...

Oczywiście nasi starzy znajomi w rodzaju Male Gnara czy Kleer Skeletona nadal racośnie brykają po planszach i wyraźnie widać, że nie mają do Sama żalu o wykończenie kilkudziesięciu setek ich pobratymców. Teraz jest ich nawet więcej. Nie chce wam się wierzyć? Też nie wierzyłem, aż zobaczyłem. Podobnie jak w SS 1, co pewien czas trafiamy w miejsce, które jest jakby stworzone dla wyrznięcia całych armii wrogów. Wówczas zaczyna się prawdziwa masakra. Już n'e dziesiątk, ale setki Kleer Skeleton czy Sirian Werebull uderzają falą na Sama. Nie można nawet pow'edzieć, że jest gorąco jak w ukropie. To już prawdziwe piekło.

W takich chwilach zawodzą najlepsze pukawki, chociaż i tak można sobie poradzić - w pobliżu znajdują się zazwyczaj świeżutkie i nowiutkie power-ups. Sam rozwała wszystko i wszystkich, jeśli ma jedną ze swoich cudownych zabawek. Mamy cztery nowe superdopalacze, a największe spustoszenie w szeregach wroga czyni Serious Damage. Łatwo się domyślić, że dzięki tej broni Sam wa i ze zwykłego pisto'ca jak z Grubej Berty. Inne umiejętności to Invulnerability i Serious Speed Boots. Pierwszy power

Serious Sam 2 jest godnym następcą "jedyńki". Każdy, kto polubił klimat SS1, z przyjemnością zmierzy się ponownie z wojskami Mentala.

wyposaża Sama w niewrażliwość na ciosy przeciwników, a drugi to superszybkość. Pozostaje jeszcze nieoceniona Serious Bomb. Mała, śliczna bombka atomowa, która niszczy wszystko, co żyje w promieniu dwóch kilometrów.

Przy okazji opowiem wam jeszcze o kilku nowościach, które zauważyłem podczas walki. Pamiętacie zapewne Beheaded kamikadze - gości, którzy z mrozącym krew w żyłach okrzykiem pędzili na Sama i detonowali bombki trzymane w łapach. Wcześniej było tak, że pojawiali się gdzieś na krawędzi planszy. Teraz też tak jest, ale nie zawsze. Kamikadze zostają niekiedy przyniesieni przez... Scythian Witch-Harpy. Wygląda to komicznie, gdy Harpie nadlatują całym stadem, trzymając w szponach wrzeszczących Beheaded kamikadze. Harpie spuszczają ładunek ko'ło Sama, więc pozostaje niewiele czasu, by uporać się z bezgłowymi.

Kamikadze nie tylko "latają" teraz z Harpiami i nie tylko oglądają piękne widoczki. Jakież było moje zdumienie, gdy wśród atakujących kamikadze zobaczyłem jednego gagatka z plecakiem, a innego z SBC Cannon (n oś działo nad głową). Właśnie w ten oryginalny sposób możemy teraz zdobyć dodatkową amunicję czy nowe działo lub uzbrojenie.

Kolejna nowość w arsenale Sama to pukawki. Mamy trzy nowe zabawki. Przede wszystkim dostaliśmy ręczną piłę łańcuchową (Chainsaw). Narzędzie to służyło do ścinania grubasnych dębów, teraz doskonale nadaje się do przecinania nóg takiego np. Zumb'ula. Piła to broń jedynie dla wirtuozów, którzy lubią biegać z twardą zachłapaną krwią. Kolejną rzeczą, w którą wyposażono Sama, jest karabin snajperski. Pełna nazwa pukawki to The Raptor 16 mm sniper rifle. Celownik laserowy pozwala wykonać robotę czysto i bez ran w rodzaju odgryzionej ręki, wyrwanej nogi czy po prostu szramy na plecach. Snajperka jest doskonałym narzędziem nawet na Sirian Werebull; zanim byk dobiegnie do Sama, można spokojnie położyć go na trawie. Wystarczy jeden strzał. I oto ustrzeliliśmy zwierzę. Warto też dodać, że specjalnie dla wyeksponowania tej broni pojawiła się masa wrogów, których można, i trzeba, zdjąć ze sporej odległości.

Trzecia i ostatnia broń, która dopiero teraz pojawiła się w grze, to miotacz płomieni. Zawsze byłem w elkim zwolennikiem flamethrower. Już w starożytnym Postalu z przyjemnością korzystałem z tego oręża... Ale dość wzruszeń. Miotacz to ogniowa przeprawa dla każdego, kto spróbuje zaciępić Sama. Co ciekawe, płomień zapala praktycznie wszystko - można zatem wypalić całe polecie lasu, podpa'ć łągę, śl' maczki, motylki i nawet małe kolorowe żuczki. Niestety ogień szybko gaśnie i nie zostaje po nim najmniejszy ślad. To trochę boli. Dobrze przynajmniej, że wrogowie płoną czystym i jasnym płomieniem - odpowiednio się przy tym pocąc. Pomyślano również o tym, żeby przeciwnicy n e kładli się od razu po liżnięciu ich płomieniami. Na przykład Scythian Witch-Harpy spadają na ziemię, ale nie giną - b'egną przed siebie, p'lonąc jak pochodnie. Hm.

Czym byłyby powyższe przeżycia bez odpowiedniej oprawy - tła przygody. Jak już wspominałem, Sam trafia najp'ew do kompleksu azteckich świątyń. Przypominają one Egipt z "jedyńki", ale oczywiście jakość tekstur i grafika jeszcze bardziej dają po oczkach. Tutaj nie muszę już wiele opowiadać - sami spojrzcie na screeny. Aby w pełni docenić pracę grafików, trzeba jednak dysponować mocnym sprzętem. Teraz uwaga: optymalny procesor to 1 GHz oraz 256 ramek pamięci. Grałem w SS 2 na Duronie 850, 200 MB RAM i GeForce 200 MMX - i zadowalałem się standardowymi ustawieniami. Przy maksymalnych zrobiło się slide-show. Mimo wszystko nawet na standardzie widoki robią wrażenie. Głębokie doliny między szczytami kryją kompleksy świątynne. Maszywnie bryły, pokryte dziesiątkami płaskorzeźb, wykute w kamieniu bóstwa kryją ciemne, dopracowane w każdym szczególe wnętrza. Naprawdę nie spodziewałem się, że będę grał w SS 2 również po to, by z przyjemnością zwiędząć lokacje.

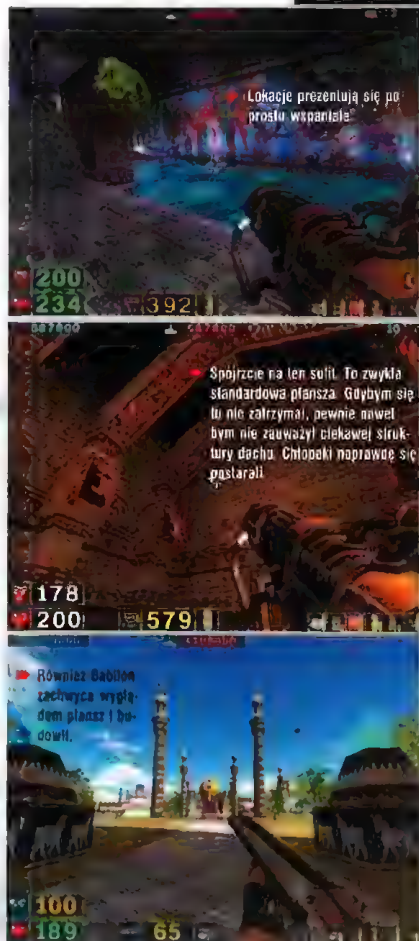
Po zabawie w ciuciubabkę między schodkowymi piramidami Azteków trafiamy do starożytnego Babilonu. W pamięci każdego turysty na pewno zachowują się pyszne sceny z dzieł: Inca Gilgamesza; Twierdzy Babilońskiej. Śmugi światła, kładące się na fakturze sumeryjskich murów, cieniście krużganki, bogato zdobione malowidłami korytarze z szeregiem posągów po obu stronach - to widoki, jakie zapierała dech w piersi.

Z gorącej i słonecznej doliny Eufratu trafiamy wprost do zimnej zaśnieżonej Europy średniowiecza. Mroczne podziemia, wioski z domami z grubych, dębowych bali. Surowe warunki i tak nie schłodzą atmosfery. Sam biega po kolana w śniegu i n c sobie nie robi z ścinającego krew mrozu.

Każda kraina to cztery wielkie levele. W sumie więc jest ich dwanaście.

Na koniec informacja dla zwolenników deathmatchu. Serious Sam umożliwia teraz grę 16 zabijaków poprzez LAN i Internet. Mapek sieciowych przygotowano jak na razie 20. Oczywiście znowu istnieje możliwość gry w single'u, w kilku rozpiłaczy (kooperacja).

Serious Sam 2 jest godnym następcą "jedyńki". Każdy, kto polubił klimat SS1, z przyjemnością zmierzy się ponownie z wojskami Mentala. Oczywiście gra nadal jest po prostu brutalnym wyrznięciem dziesiątek przeciwników, ale to właśnie decydowało o popularności SS1 i było jej największą zaletą. Podobnie jest z Serious Sam 2. Mimo że SS 2 brak finezji, która zachwyca w Blood 2, i nie ma tu scenariusza na miarę Half-Life'a, gra się i tak dobrze. Jedyna rzecz, która mnie nieco irytowała, to znikanie rozwalonych bestii. Poza tym zabawa jest super. Giera nieraz mnie zaskoczyła (motywy jak z "Indiany Jones", np. toczące się gazy) i nieraz zabawiła (kapitałne teksty Sama "Serious" Stone).



9

Producent: Croteam ■ **Dystrybutor:** Play It ■ **Internet:** www.croteam.com/ ■ **Wymagania:** PII 400, 64 MB RAM, OpenGL, Win 9x/ME/NT/2000 ■ **Akcceptor:** tak

■ świetna grafika, olbrzymie przestrzenie ■ bardzo ładne wnętrza ■ masywne broń ■ gadki Sama "Serious" ■ hardy wrogów ■ rozpadające się po uderzeniu drzewa

■ nie można obejrzeć trupów, znikają!

LEGACY of KAIN SOUL REAVER III

■ Inquisitor

Eidos Interactive, który jest odpowiedzialny m.in. za **Tobiаса Reipera** i **Larę Croft**, uraczył nas niegdyś (1999 r.) grą zatytułowaną **Legacy of Kaine: Soul Reaper**. Był to następca jeszcze wcześniejszego tytułu (**Legacy of Kaine: Blood Omen**). Obie cieszyły się sporą popularnością z racji ciekawego tematu i mrocznego klimatu, który świetnie uzupełniał krwawe przygody bohatera. Właśnie z nich wywodzi się **Raziel**, główny bohater **Soul Reaper 2**.

skoczył za nim bez namysłu i znalazł się naprzeciw dziwnego starca. Kapłan rzekł: "Witaj w swoim przeznaczeniu". Tak właśnie rozpoczyna się **Soul Reaper 2**.

Morbeus - czarodziej z Kręgu Dzwieci, zna dzieje Raziela, strumienie przeszłości oraz przyszłości. Raziel dowiadyuje się, że jego nienawidzony wróg umknął, lecz można za nim podążyć. Świat, do którego trafił, pozbawiony jest jadu Kaine'a, ale teraz, kiedy się tu znalazł, porządek rzeczy został zachwiany. Cel Raziela i starca są zbieżne.

Raziel wyrusza ze swą misją

Jeśli uważacie, że wstęp był za długi, poczekajcie, aż zobaczycie intro i pozostałe cut-scenki. Chyba z 10 minut podniosłego gledzenia... Grafika wymiata, mimika Kaine'a, a przede wszystkim Morbeusa robią wrażenie, jednak... filmiki są baardzo długie. Jest ich kilkanaście i przerywają, chociaż można też powiedzieć "łączą" akcję - a wszystko w sumie kilkanaście razy. Jak dla mnie, były one przegadane i w sumie nudnawe. OK. Jeśli ogląda się je raz czy dwa, można wytrzymać, jednak w **Soul Reaper 2** zapis gry możliwy jest tylko w wyznaczonych miejscach. Cierka najfajniejsza nie jest, zatem zdarza się aż nazbyt często, że musimy ładować jeszcze raz ten sam etap. Wówczas po raz kolejny oglądamy ten sam film. I jeszcze raz. I jeszcze. Co ciekawe, filmów nie można przerwać za pomocą wciśnięcia escape'a, enter'a czy spacji. Oglądaj, człowieku, jak ci dają - taką zasadą kierowali się chyba programiści z Crystal Dynamics.



• Lokacje robią wrażenie. Mają własny charakter i specyficzny, mroczny wdźwięk



• Te rogi muszą bardzo przeszkadzać podczas jedzenia zupy.

Pierwsze, na co od razu zwraca się uwagę, to specyficzna, bardzo szczegółowa i maksymalnie dopracowana grafika. Kłasztor Zakonu Rycerzy Serafinów, Jaskinia Wyroczni i inne lokacje

Postacie z krainy Nosgoth

Raziel
Raziel stworzył Kaine'a, absolutny władca krainy Nosgoth. Raziel był dawniej Serafinem, a e przemienił go w wampira. Miał s e to po tym, kiedy okazało się, że pod jego egidą i cynam przesiadł własnego pana (Razielowi "wzrosły skrzydła"). Zazwyczaj i okrutny, Kaine okazywał się Raziela i stracił go do bezdennej przepaści. Raziel wydułat s e jednak z otchłani, ale już w innej postaci. Pozbawiono go skóry, nie miał szczęk. Pozostał mu tylko m e s e i szkielet. Ogarzany przez en i em zniszczył karmie, poprzysiął mu śmierć. Nie potrafił powstrzymać się od zabicia. Stał się ich potworem. Jego pascię za Kaine'a trwa również w **Soul Reaper 2**. Raziel może przenieszczać się w świecie i równoległych światach. Matka Raziela to istota żyjąca w świecie niematerialnym, w którym znajduje się potępienie dusz.

Kaine
Jut ze swą kaine został niegdyś wskazany przez Morbeusa - i z

Cala historia zasadza się na walce Raziela z jego dawnym panem, Kainem - władcą krainy Nosgoth. **Legacy of Kaine: Soul Reaper** kończyła się spotkaniem Raziela z Kainem w Jaskini Wyroczni. Tak też zaczyna się **Soul Reaper 2**.

Kaine wespół ze swoimi generałami, ożywionymi mistrzami zakonnymi świątyni Zakonu Rycerzy Serafinów, wprowadził strach i terror do Nosgoth. Rządził bezwzględnie i okrutnie, a jednego ze swych wiemych dowódców stracił w otchłanie piekielne. Kierowała nim zazdrość i zawiść, bowiem Raziel (tak zwał się ów nieszczęśnik) otrzymał dar skrzydeł od mrocznych bogów. Skazaniec nie umarł w piekielnych doarach, lecz trwał w nich, wypalając się i płonąc. Wreszcie starożytny, tajemniczy bóg tchnął w niego życie. Raziel odrodził się w zaświatach, lecz nie jako krwawy wampir, lecz ich zaprzysiężony wróg. Były generał Kaine'a odniósł w ogniu straszliwe rany, a ból stał się jego nieodłącznym towarzyszem. Nie potrzebuje już jednak krwi, aby uciszyć głód. Teraz także dusz i tylko dzięki nim może nabrać sił. Raziel zyskał dar, a może przekierowanie od tajemniczego boga. Został nieumarłym. Jego ziemską powłokę - cierpiące, straszne ciało - można zabić, lecz duch przenosi się wówczas do zaświatów. Tam wśród piekielnych istot Raziel nabiera sił, które pozwalają mu ponownie ożywić ciało. Może zatem wracać do ludzkiego świata i zemścić się na wrogach. Pcha go do tego jedynie gniew i zimna jak stal nienawiść. Celem Raziela jest zniszczenie Kaine'a, piewcy mroku i pana ciemności.

W Jaskini Wyroczni Raziel stał się z Kainem, lecz ów zademonstrował jedynie własną ogromną moc. Kaine bardziej był zainteresowany uruchamianiem maszynierii niż pojedynkiem. Kiedy Raziel chciał zaatakować ponownie, Kaine uruchomił tajemnicze urządzenie. Otworzyły się wrota czasu i przestrzeni - czamy wir, w którym pan Nosgoth zanurzył się z demonicznym śmiechem. Raziel

■ Eld

Do tej pory w moim życiu "kibica fotelowego" Zimowe Igrzyska Olimpijskie nie znaczyły nic specjalnego. Generalnie nie przepadam za sportami zimowymi, zatem oglądanie igrzysk sprowadzało się jedynie do hokeja. Czym się bowiem emocjonować, skoro Polacy w sportach zimowych prezentują poziom zbliżony do reprezentacji Wybrzeża Kości Słoniowej?

GATUNEK: **SPORTOWA**



TM

SALT LAKE 2002



Wszystko jednak wskazuje na to, że tegoroczne zmagania olimpijskie mogą (piszę te słowa w drugiej połowie stycznia) stanowić nie licho rozrywkę. A wszystko to za sprawą formy Adama Małysza, którą uzyskał na przestrzeni ostatnich kilkunastu miesięcy, a także naszych mediów, umiejętnie podgrzewających atmosferę i upatrujących w Małyszku pewniaka do olimpijskiego złota.

Coś mi się zdaje, że Eidos Interactive powoli wyrasta na poważną konkurencję dla potentata gier sportowych, jakim bez wątpienia jest EA Sports. Najpierw zaatakowali grę, która pozwalała na zmagania w czasie Olimpiady w Sydney, a teraz przygotowali dla graczy Zimowe Igrzyska. Każdy wie, o co się walczy na Igrzyskach,

zatem bez zbędnych ceregieli opiszę pokrótce, co takiego oprócz śniegu czeka przeciętne-

go gracza, który sięgnie po Salt Lake 2002.

Tryby rozgrywki są cztery: olimpijski (Olympic Mode), turniejowy (Tournament Mode), klasyczny (Classic Mode) i dowolny (Freeform), przeznaczony dla pajęczarzy. W tym ostatnim może się zmierzyć czterech graczy, co w dzisiejszych czasach chyba nie jest liczbą oszałamiającą. Pozostałe trzy tryby są skierowane dla samotników i pozwalają zagrać na rozmaite sposoby w sześć konkurencji olimpijskich: bieg zjazdowy mężczyzn, skoki narciarskie na skoczni o punkcie K120, slalom kobiet,

równoległy slalom na snowboardzie, narciarstwo akrobatyczne, wyścigi dwójek bobslejowych. Chyba nie muszę tłumaczyć, o co chodzi w poszczególnych konkurencjach? Może jedynie przypomnę, że narciarstwo akrobatyczne polega na najeżdżaniu na

Niezła, choć nie najwyższych lotów gra o Olimpiadzie w Salt Lake City. Śliczna grafika i dobry komentarz równoważą złe dobranie i małą liczbę konkurencji sportowych.

specjalną skocznnię i wykonaniu w powietrzu efektownej kombinacji salt, obrotów i równie widowiskowym uderzeniu w zasneżoną. Żartuję oczywiście, poprawne lądowanie jest jak najbardziej wskazane - he, he. Jest to o tyle łatwiejsze, że autorzy udostępnili graczom aż pięć stopni trudności. Każdy z pewnością znajdzie coś dla siebie.

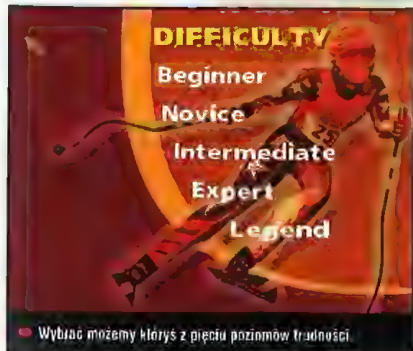
Bezcelowe wydaje mi się również opisywanie każdej konkurencji z osobna. Zajęło by mi to zbyt dużo miejsca. Generalnie trudno mi wypowiedzieć się na temat realizmu Salt Lake 2002, a to z racji tego, że nawet ja nie pamiętam, jakie to uczucie szusować z górki na dwóch dechach (ostatni raz byłem na nartach w wieku bodajże 8-9 lat), a co dopiero powiedzieć, czy realizm nie przedstawiono narciarstwo akrobatyczne. Owszem, wydaje mi się, że bardziej postawiono na rozrywkę niż realizm, lecz pewnością co do tego nie mam. Nie jest to z pewnością trudna i skomplikowana gra.

Duże znaczenie ma na także prosty interfejs - sterowanie zawodnikami odbywa się praktycznie za pomocą kursorów i dwóch klawiszy. Poza tym wystarczy zwrócić uwagę na skoki - nie są one tak reali-

Do buta bobsleisty przyklejonych jest 475 kołców. Tak znaczna liczba kołców ułatwia na starcie rozpędzenie boba do maksymalnej prędkości, osiągającej 30-60 km na godzinę.



● Snowboard od niedawna jest konkurencją olimpijską.



● Wybrać możemy któryś z pięciu poziomów trudności.

styczne jak w... DeLuxe Ski Jump! Tam główną rolę odgrywał wiatr, ułożenie ciała w powietrzu, umiejętne złożenie się przed lądowaniem. Tu tego brakuje, choć nie sposób zaprzeczyć, że najazd na próg i sam skok nie robią wrażenia...

Robią i to olbrzymie, ale większa w tym zasługa oprawy audio-wizualnej niż realizmu. Świst wiatru w uszach i błyskawicznie zbliżający się próg przyprawiają o dreszcz emocji. W pewnym stopniu realistycznie przedstawiono zasady poszczególnych kon-

kurencji, choć nie do końca. Weźmy chociażby skoki (wybaczcie, ale ciężko na nich nie koncentrować uwagi, skoro jest to jedyna szansa na medal olimpijski dla Polski), w której to konkurencji mamy faktycznie dwie serie skoków, lecz - nie wiedzieć czemu - bierze w niej udział zaledwie szesnastu skoczków. Nie wspomnę także o takim drobiazgu jak brak kwalifikacji, co - moim zdaniem - obniża poziom realizmu. Podobnie jest z pozostałymi konkurencjami, dlatego też twierdzę, że jest to bardziej zręcznościówka niż symulacja sportów zimowych. Swoją drogą, czy nie macie wrażenia, że dyscyplin jest stanowczo za mało? Albo dlaczego jest tak egzotyczna konkurencja jak narciarstwo akrobatyczne, albo tak młoda jak snowboard, a nie ma biegów narciarskich czy biathlonu? Równie dobrze można było zrezygnować ze skoków i zamiast tego postawić na curling. Przecież to też sympatyczna dyscyplina, nieprawdaz? (Jak ktoś nie kojarzy, przypomnę, że curling kojarzmy głównie z dwoma facetami z miotłkami, którymi pilnie machają po lodzie przed toczącym się obiektem, który - mi osobiście - przypomina turystyczną butlę gazową).

Wizualnie, jak się już rzekło, jest całkiem sympatycznie. Proste, przejrzyste menuki mają swój urok. Podobać się muszą animacje

ukazujące obiekty, na których rozgrywane są konkurencje olimpijskie. Tym bardziej że owe animacje zrealizowano w sposób telewizyjny, czyli wszelkie najazdy kamer czy kąt ich ustawienia, są bardzo efektowne. Skocznia, drzewa na stokach czy budki sędziowskie są nad wyraz realistycznie wizualnie. Jedyne, o co

jest jak najbardziej efektowne ujęcie zawodnika. Nie zabrakło w Salt Lake 2002 zmiennych warunków pogodowych (padający śnieg) czy rozgrywania zawodów przy świetle elektrycznym, a to - trzeba przyznać - faktycznie wygląda bardzo efektownie.

Jak przystało na profesjonalistów, Eidos do animacji postaci użył systemu motion capture - i efekty są znakomite. Zawodnicy poruszają się dokładnie tak, jak to widzimy w relacjach telewizyjnych. Szkoda tylko, że "śmieszne" stroje, a przede wszystkim brak prawdziwych nazwisk (!) psują nieco odbiór gry. Natomiast bardzo dobre wrażenie pozostawia po sobie komentarz. Komentator jest najwyższej klasy fachowcem, ma także odpowiedni tembr głosu i wykazuje entuzjazm, przez co słuchanie jego wypowiedzi jest prawdziwą ucztą dla uszu. Za to nieszczerólnie sprawdza się tu muzyka. Ot, coś tam gra, nawet może być, ale "ciepliwa" to ona nie jest.

Całkiem niezłą gierkę otrzymaliśmy od Eidos Interactive, choć mam wrażenie, że popełniono kilka mniejszych lub większych błędów, z których za główny uznaję zły dobór konkurencji sportowych. Dwie, może nawet trzy zamieniłbym na inne i bardziej znane. Poza tym myślę, że sześć dyscyplin to ciut mało. Ale tak czy inaczej gra na eż do obowiązkowych lektur każdego mania-ka komputerowych sportówek. W końcu olimpiada jest tylko raz na cztery lata...

Medaliści olimpijcy w skokach narciarskich na trzech ostatnich Igrzyskach

1992
(skocznia K-90)
1. Ernst Vettori (Austria)
2. Martin Höllwarth (Austria)
3. Toni Nieminen (Finlandia)

1992
(skocznia K-120)
1. Toni Nieminen (Finlandia)
2. Martin Höllwarth (Austria)
3. Heinz Kuttin (Austria)

1992 drużynowo (K-120)
1. Finlandia (Laakkonen, Nikkila, Nieminen, Lahtinen)
2. Austria
3. Czechosłowacja

1994
(skocznia K-90)
1. Espen Bredesen (Norwegia)
2. Lasse Ottesen (Norwegia)
3. Dieter Thoma (Niemcy)

1994
(skocznia K-120)
1. Jens Weissflog (Niemcy)
2. Espen Bredesen (Norwegia)
3. Andreas Goldberger (Austria)

1994 drużynowo (K-120)
1. Niemcy (Jaekle, Duffner, Thoma, Weissflog)
2. Japonia
3. Austria

1996
(skocznia K-90)
1. Jani Solininen (Finlandia)
2. Kazuyoshi Funaki (Japonia)
3. Andreas Widholdt (Austria)

1998
(skocznia K-120)
1. Kazuyoshi Funaki (Japonia)
2. Jani Solininen (Finlandia)
3. Masahiko Harada (Japonia)

1998 drużynowo (K-120)
1. Japonia (Okabe, Saltoh, Harada, Funaki)
2. Niemcy
3. Austria



7

Producent: Eidos Interactive ■ **Dystrybutor:** IM Group ■ **Internet:** www.eidosinteractive.co.uk ■ **Wymagania:** P 450, 128 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP, 4xCD-RDM, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** tak

■ grafika ■ animacje zawodników ■ dobry komentarz

■ za mało konkurencji ■ brak kilku ważnych dyscyplin ■ bardziej zręcznościówka niż symulacja ■ muzyka

ONLINE

Zostań Malyszem...

marzec 2002 CD-ACTION 73

Comanche 4

■ **Pepin Krootki**

Ongiś grafika w Comanche była swego rodzaju objawieniem... Na pierwszy rzut oka ekran zalewała jedynie kupa wielgaśnych pikseli (a raczej vokseli), lecz kiedy tylko wyteżyło się wzrok i uruchomiło wyobraźnię, można było zobaczyć góry, doliny, rzeki, kaniony, nawet pojedyncze drzewa... To było jak sen, jakaś bajka, urzeczywistnienie dziecięcych marzeń. Oto na krótką chwilę stałem się wolny jak ptak, mogłem dowolnie harcować w powietrzu, napawając oczy fantastycznym, plastycznym krajobrazem. Nie byłem już chłopcem oglądającym wektorowe góry-piramidki i płaską ziemię, nie musiałem wyobrażać sobie, że jestem pilotem. Ja nim po prostu byłem. To się czuło każdym zmysłem.

I prawa pierwszego Comanche'a wprawiała w osłupienie (*), lecz gdyby pokazać mi wtedy czwartą część, mimo młodego wieku prawdopodobnie dostałbym zawalu (a już na pewno po spojrzeniu na wymagania sprzętowe...)). A może wydawałoby mi się, że to sen? W każdym razie zaraz po tym szoku pojawiła by się refleksja, że tak naprawdę - poza grafiką, w stosunku do pierwszej części niewiele zmieniono. Szczerze powiedziawszy, niektóre elementy gry uległy nawet znacznemu uproszczeniu, ale nie zmienia to faktu, że przez pierwszą godzinę siedziemy jak zaszarowani, kontemplując cudowną, prześliczną, niepowtarzalną grafikę i coraz bardziej zanurzając się w tym niemal namacalnym świecie...

Szybko przekopuję się przez główne menu i panele opcji (wszystko na maks!). Chcę być jak najszybciej w powietrzu - pragnę być tam, po drugiej stronie monitora. Stosunkowo nie tak długi czas wczytywania misji łączy się z nieskończonością. Po chwili wstrzymuję oddech... Siedzę w kokpicie, pośrodku niewielkiej bazy. Otoczenie wprost tętni życiem: po pasie krzątają się obsługa, ktoś tankuje ciężarówkę, mechanicy reperują stojący w garażu dżip, dookoła ogrodzenia przechadzają

tym, że gdy tylko wzniosłem się na wysokość kilkudziesięciu metrów, czar prysł i całe to otaczające mnie przedstawienie okazało się grubymi nićmi szyte. Wyspa, z której wystartowałem, ma mniej więcej po trzysta metrów wzdłuż i wszerz, a baza zajmuje połowę jej powierzchni. Po co więc te wszystkie ciężarówki i pojazdy, które widziałem przy hangarach? Wszakże tu nie ma żadnej drogi, po której mogłyby jeździć! Żołnierze to też pewnie jacyś kamikaze, bo większość z nich rzucano na front bez ładowni, ekwipunku, nawet plecaka... Panie scenarzysto! Zlituj się pan!

Lekko pochylam nos maszyny i śmigłowiec nabiera rozpędu, lecę w rejon działań i na chwilę zapominam o rozczarowaniu. Moją uwagę przykuwa ponownie fenomenalna grafika. W dole półprzezroczysta, lekko falująca woda, w której powierzchni sugestywnie odbijają się kontury wszelkich obiektów. Kiedy schodzę niżej, strumień powietrza spod wimnika wzniesia charakterystyczne fale - po prostu poezja. Również trawa ugina się majestatycznie pod kadłubem maszyny. Ot, kolejny kroczek w stronę drobiazgowego przeniesienia świata na ekrany domowych komputerów. Takich smaczków jest zresztą znacznie więcej. Co

Z leżką w oku



A tak oto wyglądała powalająca ongiś grafika Comanche'a. Pamiętam do dziś - ale czy to było w Bajtku, czy może w Top Secret... fragment recenzji, który brzmiał mniej więcej tak "Tak, niestety. Era 286 dobiega końca. By cieszyć się tą grą, trzeba mieć 386 16 MHz i do tego co najmniej 4 MB RAM-u". Tak :). Ciekawe, jakie cytaty będą nas rozczulać, powiedzmy, w roku 2015?

PS Screeny zapewne nie będą zbyt wielkie - zatem musicie wierzyć na słowo, że pikseloza była niezła - ale wówczas ludzie zielenieli na jej widok z zachwytem.

■ Jednym z alutów gry są niewątpliwie urozmaicone scenario, w których rozgrywa się akcja.



się znudzeni strażnicy... Koniec ze sztywnymi, nienaturalnie zachowującymi się postaciami piechociarzy, do jakich przyzwyczaili nas inne symulatory. Zaprezentowany w Comanche 4 motion capture płynnością i autentycznością dorównuje najlepszym FPP. Widać, że doświadczenia zdobyte przy tworzeniu Land Warrior nie poszły na marne.

Jeden strzał z działka wystarczy, by zburzyć całą tę sielankę. Obsługa lądowiska odruchowo pada na ziemię, jednak zaskoczenie nie trwa długo. Już po chwili rozpoczyna się bieżąca. Strażnicy otwierają do mnie ogień, pozostali szukają jakiejś osłony - majstersztyk. Sek w

powiecie na szyby w budynkach, tłukące się od pobliskich eksplozji? Wydaje się, że fotorealistyczna grafika jest na wyłączenie reki.

Comanche 4 to dla niedzielnych pilotów okazja do sprawdzenia się w sześciu liniowych kampaniach. Na tle konkurencji wypada więc raczej bladziutko, zwłaszcza że nie mamy prawa do błędów. Ten, każda misję musimy powtarzać aż do skutku, bo inaczej nie przejdziemy dalej. Dlatego też gra bardzo szybko, miast rozrywki, zaczyna dostarczać frustracji. Misje są bez dwóch zdań trudne. Początkowo oczywiście, bo później... Sprawdza się stara dewiza pesymistów, że wszystko, co zaczyna się dobrze, kończy się źle, a wszystko, co zaczyna się źle, kończy się przerażająco...)). Do ostatnich zadań można z mizernym skutkiem podchodzić godzinami. Mimo to trzeba oddać Novalogicowi sprawiedliwość, wskazując na urozmaicenie misji. Bardzo podobały mi się zadania związane z ochranianiem konwoju wiozącego dyplomatów. Towarzyszący mi ochraniaarze wyglądają i zachowują się równie widowiskowo jak w Hitmanie. Czysty odlot!

Jak już wspominałem, jest trudno, ale nie ze względu na złożoność symulacji czy skomplikowany model lotu. Ten ostatni to w zasadzie luźna fantazja na temat: tak mogłoby wyglądać pilotowanie helikoptera, gdyby unieważnić połowę elementarnych praw fizyki. Polecam zwłaszcza sterowanie myszką, pozwalające na wykonywanie znacznie szybszych manewrów i uników. Nasza wążka bądź co bądź ponad cztery tony maszyna zachowuje się wtedy, jakby w ogóle nie działała na nią siła inercji. Co ja tu będę dłużej głądził! Przecież w rozdziale instrukcji zatytułowanym "Pilotaż helikoptera Comanche" precyzyjnie wyjaśniono, że "Latanie Comanche'em jest łatwe". (No pewnie! Tylko

► Efekt rozrzuconej rotorem wody jest naprawdę ładny.



czemu mój przyjaciel, chcąc zrobić licencję pilota szybowca, musiał zaliczyć długotrwały kurs?) Wytrzymałość naszego fruującego cacka (też bardzo mocno przerysowano. W rezultacie nie jeden czołg pozardrościłby mu opancerzenia. Uszkodzenia zobrazowano w formie paska, a co za tym idzie - nie ma większego znaczenia, gdzie nam przyłożą. Liczy się tylko to, ile energii nam ubyło, bo wszystkie systemy maszyny pozostają sprawne aż do samego końca. Nawet jeśli został nam już tylko jeden procent "żyłka", nasz śmigłowiec wciąż nadaje się do kontynuowania walki. I im

Uzbrojenie nie zmieniło się zasadniczo przez te wszystkie lata. Chwała Novalogicowi za to, że chociaż w tej dziedzinie zachował resztki przyzwyczajenia. Podwieszeń jest mało, rakiety szybko się kończą - i pozostaje działko. Po amunicję do niego chłopcy skoczyli chyba do hipermarketu i kupili w promocii 999 naboju (za 999,999\$ ma się rozumieć!!!). Dlaczego nie tysiąc?



doskoku i ciągłe uzupełnianie amunicji w punktach zaopatrzeniowych. Sytuację tutaj trochę możliwość wzniesienia się na wysokość nieosiągalną dla innych



"Atakować cię będą czołgi, samoloty, lotniskowce, helikoptery, wyrzutnie rakiet..." . Cóż ja, biedny, mogę poradzić na atakujące lotniskowce? Jak powszechnie wiadomo, tego typu dziko szarżujące okręty zaprojektowano specjalnie do zwalczania śmigłowców bojowych. ;)

Pora odkryć tajemnicę wyśrubowanego poziomu trudności. Każdy pilot wcześniej czy później skapituluje w obliczu nadciągających ze wschodu absurdalnych hord nieprzyjaciół. Pozwólcie, że znów przytoczę słowa polskiego wydawcy "Atakować cię będą czołgi, samoloty, lotniskowce, helikoptery, wyrzutnie rakiet..." (a wszystko to - jak mawiają Chińczycy, "małymi grupkami", po dwa, trzy miliony...) Cóż ja biedny mogę poradzić na atakujące lotniskowce? Jak powszechnie wiadomo, tego typu dziko szarżujące okręty zaprojektowano specjalnie do zwalczania śmigłowców bojowych. ;)

A teraz już zupełnie poważnie. Wrogie zelastwo przewija się przez celownik w zawrotnym tempie. Do ukończenia pierwszej misji wystarczy zniszczyć sześć celów. W piątej kampanii liczba ta wzrasta do - przeciętnie - ponad osiemdziesięciu. Wobec tak przytłaczającej przewagi nie pozostaje nic innego jak rozpaczliwe atakowanie z

śmigłowców i prążeń do nich z góry. Przeciwnicy występują w zaledwie kilku rodzajach (po dwa typy śmigłowca i samolotu), co przywodzi na myśl raczej gry FPP z przed kilku lat niż symulator. Na domiar złego, gdy robi się naprawdę gorąco i ekran zapelniają pióropusze eksplozji, animacja zaczyna rwać nawet na sprzęcie znacznie lepszym od zalecanego...

Przystępując do recenzowania Comanche 4 spodziewałem się nie lada uczy i zabawy na długie godziny. Po jakichś sześciu było już po wszystkim... Wyśrubowana, bajeczna grafika nie była w stanie prześlonić płytkiej, nudnej rozgrywki. A może po doświadczeniach trzech poprzednich części (oraz Comanche vs. Werewolf) mam już dosyć? Ostatni produkt firmy Novalogic to z pewnością gra warta zobaczenia, ale czy warto poświęcać dla niej kilka dni życia? Chyba nie... I żeby nie było nieporozumień - ta siódemka to za ładną grafikę i fajną grę akcji. Gdybym miał to ocenić jako symulator... wolę o tym nie myśleć.



CD

02/2002

7

Producent: Novalogic ■ Dystrybutor: Im Group ■ Internet: www.novalogic.com ■ Wymagania: Win'98, DirectX 8.0, Pentium II 450 MHz, akcelerator 16 MB, 128 MB RAM, 250 MB na HDD, CD-ROM 4x. ■ Akcelerator: bez niego nie dotykaj!!!



■ obowiązkowa pozycja dla fanów serialu "Airwolf" ■ żołnierze!!! ■ woda ■ piękna, szczegółowa i "ostra" grafika



■ to już tylko strzelanina ■ nierealizm ■ trudna ■ nudna!!! ■ w gruncie rzeczy nic nowego, a kto się nie rozwija, ten się...

02/2002

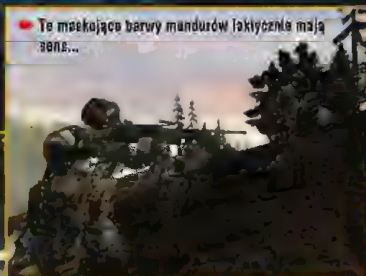
GHOST RECON

■ Microsoft powołany

GATUNEK: **FPP/SIM**

Wojna, wojna nigdy się nie zmienia... No może cytat jest nie z tego gatunku gier, co nasz dzisiejszy obiekt recenzji, ale jak widać, pasuje doskonale. (Swoją drogą, jeśli wiecie, skąd wywodzi się ten cytat, znaczy to, że macie dobry gust.)

Walka o przetrwanie Zachodniej cywilizacji stała się ostatnio motywem przewodnim czytanych przez wszystkich wiadomości - każda gazeta, stacja telewizyjna i radiowa codziennie głośzą o nieustannie trwającej wojnie, głównie z terroryzmem. Takie konflikty od zawsze rzucały cień na przemysł gier komputerowych



- w sensie pozytywnym oczywiście - na podstawie wątków powstawały gry wszelkiej maści, traktujące o rozgrywce z terrorystami i najemnikami. Czasem mogliśmy się wcielić w postać terrorysty czy najemnika. Nie można tu nie wymienić tytułów, takich jak Jagged Alliance, SWAT 1, 2, 3, Soldier of Fortune, Counter Strike czy doskonałą serię Rainbow Six i Rainbow Six 2. Ta ostatnia, faworyzowana przez legendę polit-thrillerów i powieści sensacyjnych Toma Clancy, stała się ogromnym hitem wśród graczy na całym świecie. Szczególnie część druga, która doczekała się kilku oficjalnych dodatków (Urban Operations czy wydany właśnie Black Thorn) i dziesiątek, jeśli nie setek, nieoficjalnych MOD-ów, jest jak do tej pory symulatorem pola walki, który najwierniej oddaje schemat akcji antyterrorystycznych. Mimo podeszłego wieku silnika gry i co by tu nie mówić - ubożego środowiska graficznego, gra biała i bije - rekordy popularności wśród społeczności internetowej. Może to wążek walki z terrorystami, a może dokładne odwzorowanie akcji? Nie mam pojęcia, jednak jedno jest pewne - gra jest doskonała, a jedyne, co króluje ponad nią, to tematycznie podobny Counter Strike.

Naciski na Red Storm przyniosły w końcu oczekiwany skutek i oto mogą wam przedstawić nowe dziecko udanego mariażu Red Storm i Toma Clancy - Ghost Recon. Tym razem jednak Red Storm postanowił podejść do zadania od nieco innej strony. Gdybym nie wiedział, pomyślałbym, że (nieładnie mówiąc) zaczerpnął pomysł z Operation Flashpoint. Sedno gry tkwi w tym, że oddział zwiadowczy jednostki antyterrorystycznej, działający na tyłach wroga - w przeciwieństwie do Rainbow Six nie wykonuje zadań w zamkniętych pomieszczeniach, a na otwartych, przestronnych przestrzeniach, czasami dużo większych niż te, które znamy z RS 1 czy 2. Jakkolwiek porównywanie Operation Flashpoint i Ghost Recon jest bezcelowe ze względu na czas i miejsce akcji, kilka analogii między oba produktami da się wyraźnie zauważyć. Wróćmy jednak do Ghost Recon.

planowanie misji miało podstawowe znaczenie i sens (ze względu na akcje w budynkach i innych ciasnych pomieszczeniach), Ghost Recon pozostawia wolną rękę co do tras marszruty i porusza-

Gra nie jest zbyt skomplikowana. W przeciwieństwie do Rainbow Six, gdzie dokładne

nia się w terenie. Mamy jasno określone cele w postaci punktów na mapie, a naszym zadaniem jest kombinować tak, by misja zakończyła się sukcesem.

Jeśli jesteśmy już przy misjach, nie było powodów do narzekania na zbyt duże urozmaicenie, choć gra nie jest wcale nudna. Uwalnianie zakładników, odbijanie naukowców czy - klasycznie - pozbywanie się wroga z danego terenu nie jest szczytem wysublimowanych do granic możliwości scenariuszy, które spotykamy w Rainbow Six, ale zapewnią długie godziny przyjemnego grania. Początkowe misje - w buszu, w tajdze czy na innym zimnym "tylku" świata - nie napawają optymizmem na przyszłość, zwłaszcza gdy prowadzimy do boju oddział żółtodziobów, dla których każdy wrogi strzał może zakończyć "karierę" w oddziałach specjalnych. W miarę jednak jak nasi komandosi zdobywają doświadczenie (określa się je jednym punktem dodawanym do wybranej statystyki za misję), ta zbierana na wojaków zaczyna przypominać oddział

dokładnie na tym samym silniku, co w Rainbow Six 1 i 2. Widać, sprawdzone technologie również dobrze okazują się po latach. Tryby Firefight, czyli dwa zespoły toczą potyczkę, czy Recon, z którego trzeba wyjść bez strat własnych, są tylko dodatkami do wielu map multiplayerowych czekających na graczy. Polygon, pustynia, puste bunkry - do wyboru, do koloru. Także misje treningowe, w których radzimy sobie dokładnie z mechanizmami rządzącymi grą, jak i ze sterowaniem oraz otwartą architekturą, która pozwala na tworzenie dodatków, czynią nową grę z RenStorm prawie idealną platformą rozwojową.

Gra nadrabia małe niedogodności oczywiście walorami audio-wizualnymi. Bajeczne i kolorowe jak malowanie dla dzieci światło, po którym będziemy się poruszać, jest tym, czego najbardziej brakowało, zwłaszcza w drugiej części Rainbow Six. Pięknie wyglądające drzewa, pięknie wyglądające skały, pięknie... ogólnie wszystko jest niewątpliwie urokliwe. W całej tej pikselowej glorii usadowiono nasz ośmioosobowy oddział sił specjalnych. Prawie idealnie i fotorealistycznie sylwetki bohaterów, niczym oddział marines z Afganistanu, przemierzają poniknięte kraje z gracją gotowych na wszystko wojowników. Jeśli mają na sobie strój maskujący, a takim zawsze dysponuje na przykład snajper, trzeba po-



GR nie jest grą przełomową czy taką, która powala na kolana. Jednak jest spełnieniem wszystkich marzeń graczy o udoskonalonej i rozbudowanej Rainbow Six. Doskonała grafika i bardzo dobra grywalność w pełni rekompensują mały niedowład w warstwie fabularnej, jak i kilka niedociągnięć samej gry.



specjalny. Warto w snajpera "inwestować" punkty celności i maskowania, zaś w dowódcę oddziału cechy dowodzenia, a w sapera obsługę materiałów wybuchowych - co jest raczej oczywiste.

Wraz z każdą przebytą misją dostaniemy do dyspozycji bohaterów czy jak kto woli - bonusowych żołnierzy o wiele lepiej wyposażonych i wyszkolonych niż nasi rekruci. Różni ich także bardziej wyrafinowany wygląd oraz uzbrojenie, co doskonale urozmaica, a czasem wręcz ułatwia grę. W niektórych misjach pomoc "specjalisty" jest nieodzowna, by ukończyć zadanie, a w innych wystarczy po prostu rzucić na pole nasze armatnie mięso składające się z szeregowych baraków.

Na początku gra bawiła mnie, w pewnym momencie zaczęła nieco nudzić... by pod koniec zadziwić - pozytywnie! - jak nigdy dotąd. Ale by mnie zrozumieć, musicie wiedzieć, że akcja gry toczy się w niedalekiej przyszłości, gdzie pośażna mateczka Rosja stała się tylko pobożnym życzeniem polityków, gdzie żądzą lokalne junty, a nacjonalści ostrzą pazurki na pobliskie - jeszcze do niedawna bratnie - terytoria, obecnie pod rządami NATO. Gdy już uratujemy pokój i ostatnie niszce skierują nas w stronę Moskwy, to... i w tym momencie pojawił się właśnie obłęd w moich oczach - w trakcie misji w Moskwie zobaczylem Plac Czerwony jak żywy, z kolorowymi Czerwonymi Zwiezdami, z mauzoleum, gdzie Włocławek żywy odpoczywa, i Kreml, który dla żywych stanowi już martwy zabytek. A wszystko nieco zdezelowane przez lokalnych generałów walczących z wojskami legalnymi jeszcze władz Moskwy. Powiedziałem wam, dawno nie widziałem tak ładnie wyglądającego poziomu. Pomijając już rozległość mapy, która wydawała się nie mieć końca, a przebycie z jednego rogu Placu Czerwonego do drugiego trwało - w biegu - nawet do siedmiu minut, sugestywna i doskonale oddająca atmosferę taniego miejsca zachwycała i przerażała zarazem. Odwiedzenie tej lokacji także w trybie znanym z pierwszych części Rainbow Six, czyli mój ulubiony Lone Wolf, daje jeszcze lepsze wrażenia niż tryb single player.

Właśnie! Jeśli już mówimy o trybach, nie sposób nie wspomnieć o jeszcze bardziej rozbudowanej wersji gry wieloosobowej z Rainbow Six. Mimo że gra poszła w tym kierunku nieco do przodu, z całą stanowczością da się stwierdzić, że tryb multiplayer, jak i skryptowanie map, eventów czy zadań odbywa się

deje naprawdę bardzo blisko, by odróżnić naszego człowieka od leżącego opodal drzewa. Piękne teksturowanie niebo odbija się w cudownie renderowanej wodzie. Obrazek jak z bajki, a życie nie jest bajką, a bitwa, co po chwili dobitnie udowodnia nasz snajper, posyłając na wieczne łowy kolejnych dwóch terrorystów arabskich, czemu towarzyszy suchy trzask iglicy karabinu snajperskiego, zdławiony krzyk głównych zainteresowanych i koniec końców - świętą neutralnie nastawionych płaszków.

Takim oto sprytnym trikiem udało mi się dojść do oprawy dźwiękowej. Nie można zarzucić nie efektem oraz muzyce. Doskonała symulacja tego, co nazywamy polem walki, w połączeniu z przesłuchanym dźwiękiem dają naprawdę doskonałe efekty - zwłaszcza gdy ma się karę typu 4.1 lub 5.1 i takowe głośniki. Zresztą gra jest wysoce konfigurowalna. Od rozdzielczości, tryb 16 czy 32 bit, ilości cieni, antyaliasingu poczynając, a na detalach terenu i urozmaiceniu dźwiękowym kończąc. To pozwala bezopieśnie dobrać ustawienia do mocy sprzętu i grać bez stresów i "czkawek" na ekranie monitora.

Ghost Recon nie jest grą przełomową czy taką, która powala na kolana. Jednak jest spełnieniem wszystkich marzeń graczy o udoskonalonej i rozbudowanej Rainbow Six i to właśnie plasuje ją na bardzo wysokim miejscu. Doskonała grafika i bardzo dobra grywalność w pełni rekompensują mały niedowład warstwy fabularnej, jak i kilka niedociągnięć w samej grze. Po zapowiedzianym i nadchodzącym już mission packu powinniśmy się spodziewać nie tylko nowych map i zadań, ale także rozbudowy arsenału i wzmocnionej kontroli nad nim oraz - co najważniejsze - nowych trybów gry dla wielu graczy. Nie zapominając jednak, że mimo upływu czasu większość i tak preferuje kampanię single player - ze względu na brak lub zbyt wolne łącze z Internetem. Jednak jeśli ktoś takowym dysponuje, nawet po LAN-ie gra dostarczy ogromnej dozy doskonałej rozrywki na długie miesiące.

Iym bardziej że jak grzyby po deszczu zaczęły ukazywać się kolejne, przygotowywane przez fanów gry MOD-y. Tak więc do broni, panowie! Po raz kolejny przyjdzie wam skopać tyłki kilku terrorystów i buntowników. W imię wolności oczywiście.



01/2002

8

Producent: Ubi Soft • Dystrybutor: Playt • Internet: www.ghostrecon.com
Wymagania: P2 600, 128 MB RAM, Win 9x/00, DirectX 6. • Akcelerator: 16 MB minimum

- grafika prawie symulacyjne odwzorowanie pola walki grywalność
- dźwięk fina ny level
- to tylko - prawie - symulacja... ze mala liczba misji dość ubogie mozaiowości w wyborze sprzętu i broni

Evil Twin

CYPRIEN'S CHRONICLES

GATUNEK: TPP/ARCADE

Cyprien, zwany przez przyjaciół Cyp, to rudowłosy, niemiłosiernie rozczochrany sześciolatek, który mieszka wraz z innymi dziećmi w miejskim sierocińcu. Dziś właśnie obchodzi szóste urodziny. Kilku przyjaciół postanowiło uczcić ten dzień. Vinnie, Joce, Steve oraz Dave przygotowali dla solenizanta prezenty i tort. Cyprien nie ma jednak za bardzo ochoty na zabawę - z urodzinami wiązą się niebyt miłe wspomnienia. W ten dzień bowiem zginęli jego rodzice. Dlatego dnia nie przywitał w dobrym humorze...

Humor Cyprieniowi nie polepszy się zbyt szybko. Jego przyjęcie zakończyło się w najmniej oczekiwany sposób. On sam, jego przyjaciele i ukochany miś - Lenny, zostali przeniesieni do świata Undabed. Świata, który wygląda jak z koszmarów sennych Cypa. Nic w tym zresztą dziwnego. Ten świat wieki temu przestał przypominać ludzkie krainy. Wówczas to pojawiła się wielka czarna fala, która zatopiła Undabed. Z wody wyrosła olbrzymia wieża, nazwana później Loren Darith. Zamieszkał w niej Władca, który rozpoczął w Undabed rządy twardej ręki. Jego słudzy z uporem niszczyli pozostałości po dawnym wizerunku Undabed. Teraz w wieży Loren Darith Władca uwięził Lenny'ego i tylko Cyprien może go uratować...

Kilka miesięcy temu, gdzieś tak na przełomie sierpnia i września (rany... ja chcę by było lato!), podczas odwiedzin w siedzibie L.E.M. miałem okazję pograć w beta-wersję Evil Twin. Przyznam, że wówczas gra zrobiła na mnie potężne wrażenie... choć grając w nią, brałem poprawkę na rozmaite buraczki, które - jak mniemałem - zostaną usunięte w finalnej wersji. Akurat...

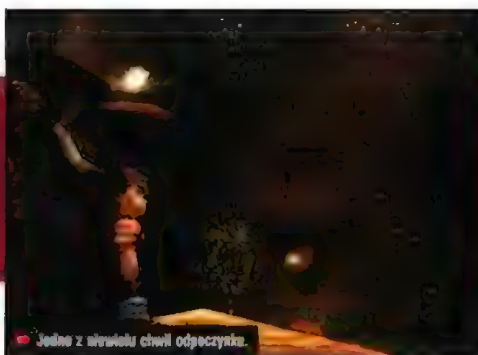
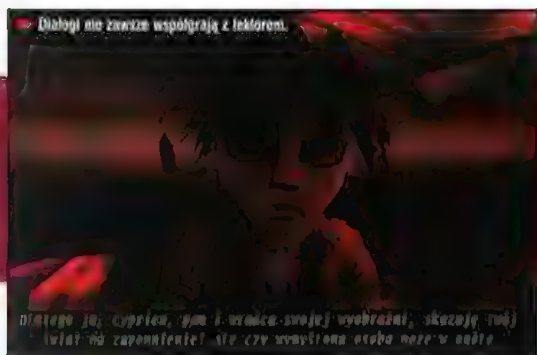
Pierwsze kłopoty pojawiły się już podczas instalacji gry. Próbowałem odpalić Evil Twin w domu. "molestowałem" także kilka redakcyjnych kompów i na każdym to samo - nie szło go uruchomić! Dlaczego? Odpowiedź znajdziecie w zamieszczonej obok ramce, którą poświęcono burakom w ET.

Wszelako jakieś 300 przekleństw potem wreszcie udało mi się uruchomić grę. Zanim jednak rozpocząłem rozgrywkę, tradycyjnie przewertowałem instrukcję. Nie ma sensu przytaczać tu jej fragmentów, by ukazać, jak infantylnym językiem jest napisana, ale doprawdy "podziwiam" panów tłumaczy. Szczególnie polecam lekturę akapitów, w których udzielano "pocpowiedzi". Druga sprawa, która

dotyczy instrukcji, to ustawienia domyślne klawiatury. Jak się łatwo domyślić, nijak się one mają do realnych założeń. Zatem - dezinformacja!

A jak prezentuje się gra? Na wstępie wita nas tak zawiesziste intro, że temperatura otoczenia spada - z wrażenia - co najmniej o kilka stopni poniżej zera, a szron osiada na naszych brwiach. Później bywa różnie. Sama gra to typowa platformówka czy jak to teraz się określa - zręcznościówka w stylu Raymana. Co nie jest takie dziwne, biorąc

Bardzo nierówna gra, w dodatku słabo zlokalizowana. Świetna oprawa dźwiękowo-graficzna utrzymana w posępnym klimacie.



pod uwagę pojawiające się logo producenta na pudełku. Ub Soft specjalizuje się w wydawaniu tego typu gier, gdyż oprócz wspomnianego Raymana ma na koncie kilka innych podobnych pozycji - jak chociażby Tonic Trouble. Tyle tylko, że wszystkie one jak do tej pory odznaczały się lukrowaną oprawą graficzną i bajkowymi klimacikami. Tymczasem Evil Twin wykazuje zupełnie odmienny, bardzo mroczny i wyraźnie zainspirowany A Ice MacGee klimat. Kto się lubi taplać w zakręconych jak rogi muflona schizofrenicznych wizjach, będzie się czuł jak w siódmym niebie. Mroki leje się ze ścian. Pokręcone lokacje, niesamowite postacie wrogów, dziwaczne przedmioty, wsparte wzbudzającą dreszczki emocji muzyką i stonowaną, "brudną" grafiką, tworzą wspaniały klimat.

Gdyby jednak odrzucić całą tę otoczkę, co otrzymamy? Dość standardowy, choć ulepszony, bardziej rozbudowany klon Raymana. Zasady jednak nadal są te same. Sterowany przez nas Cyprien pokonuje z zapałem przepaści, otwory, przeskakuje na kolejne platformy, wspina się na skały, zbiera bonusy i strzela do wrogów z procy (całkiem sensowny wybór broni). A działa to w dwóch trybach. Jeden to "normalny", wówczas pociski, powiedzmy, mniej więcej same się naprowadzają. Natomiast kiedy naciśniemy klawisz TAB, przechodzimy do widoku FPP - Cyprien ma wówczas możliwość dokładnego wycelowania.

Czy to wszystko, co potrafi nasz bohater? Nie, ponieważ nasz miłusiński cierpi na rozdwojenie jaźni, a co za tym idzie - po zebraniu odpowiedniej ilości bonusów przemienia się we własne alter ego - Super Cypa. Z sympatycznego, choć nieco nadąsanego dzieciaka, przelastacza się w upiornie wyglądającego, białowłosego potwora (nie mylić z Wiedźminem - he, he). Ów skacze zdecydowanie wyżej, potrafi także zawisnąć w powietrzu oraz - w odróżnieniu od Cypriena - atakuje przeciwników. Jego najbardziej skutecznym atakiem jest ten za pomocą kuli ognia. Co ciekawe - może to być kula różnych rozmiarów, a co za tym idzie - o zróżnicowanej skuteczności. Z biegiem czasu, kiedy odnajdujemy

nie ułatwia również kamera. Wprawdzie gracz może nią manipulować niemal w taki sposób, jaki chce, lecz niestety nie zawsze, a bywa i tak, że ustawia się lub przesuwają w idiotyczny sposób, przez co Cyp ginie. Wnioski z tego wyciągnijcie sami.

Jedynie, do czego nie mogę się w tej grze doczepić i zbesztać tego, to wyśmienita muzyka. Monotonne partie fortepianu hipnotyzują i przyprawiają o dreszcze na plecach, podobnie jak inne motywy pojawiające się w czasie podróży Cypriena. Zgadza się, na dłuższą metę taka muzyka jest diabelnie nudna, lecz jednocześnie buduje niesamowity nastrój. Jeśli natomiast chodzi o głosy postaci, już nie mógłbym powiedzieć o nich tyle dobrego. Ponieważ gra została NIEMAL całkowicie (posłuchajcie, jaki język słysząc w tle podczas intra, gdy Cyprien opuszcza przyjęcie...) zlokalizowana, słyszymy rodzimych lektorów, a ci spisali się - różnie. Wspaniale w rolę wczuli się panowie używający głosu Wilburowi oraz Lenny'emu, gorzej natomiast z pozostałymi postaciami. Cóż, mogło być lepiej: w dodatku kwestie mówione są totalnie niezgrane z ruchem ust oraz z napisami u dołu ekranu. Chwilami śmiesznie wygląda, gdy w słuchawkach zalega cisza, kilka sekund później znikają napisy, a wreszcie po kilkunastu kolejnych sekundach postać przestaje poruszać paszczą.

Klimat sprawnie budowany jest przez oprawę graficzną. W tym przypadku na pierwszy plan wysuwają się kapitalne lokacje. Rozległe, pełne pokręconych budowli i o ciemnych, mrocznych kolorach. Na otwartych przestrzeniach wzrok przykuwa niebo, a raczej nerwowo kłębiące się marsowe chmury. Cudnie to wygląda i nieraz przystawałem, by przez chwilę podziwiać uroki krajobrazu. Równie duży podziw mam dla programistów za animacje Cypriena - wygląda to bardzo realistycznie, gdy Cyp skacze, biega, wdrapuje się, opuszcza czy walczy. Podobnie jest z innymi postaciami, które nie tylko świetnie się poruszają, lecz równie okazale prezentują. Czasem fantastycznie, czasem bajkowo, innym razem groteskowo. Jedynie, co mi tu przeszkadzało, to uderzające podobieństwo wśród przyjaciół Cy-

UWAGA!!! BURAKI!!!

Oto lista błędów, jakie udało się znaleźć metodą prób i błędów (dom + kilka kompów w redakcji), w konfiguracjach sprzętowych:

- gra chodzi, ale wcale nie musi na procesorach AMD oraz Cyrix. Jednak wówczas działa zdecydowanie wolniej
- zdecydowanie mało do kart graficznych z chipem GeForce 2
- problemy z kartami muzycznymi Guillemot Max Sound oraz MX400
- większe się notorycznie na WIN 2000 oraz XP

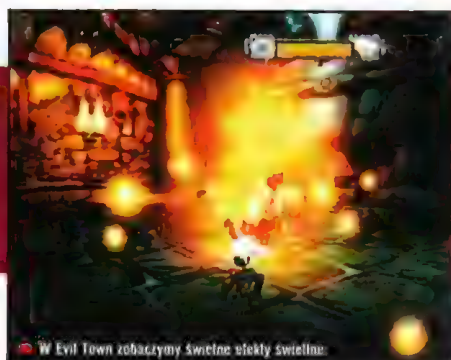
Tak więc optymalnym wyjściem jest granie na PII 450, 256 RAM, Win 98, SB Ave 64, Rivie TNT 2. Tak przynajmniej wyglądała JEDYNA konfiguracja, na której udało mi się tę grę uruchomić.



Lokacje potrafią zmięknąć swym wyglądem.



Cyp spokoja także przyjaciół.



W Evil Town zobaczmy świetne efekty świetlne.

kolejnych przyjaciół Cypriena, gracz otrzymuje dodatkowe zdolności ataku.

Przeciwników, którzy próbują przeszkodzić Cyprienowi, nie jest jakoś szczególnie dużo, a mimo to gra nie jest prosta. Powody tego są przede wszystkim dwa. Po pierwsze, mam spore zastrzeżenia do sterowania Cypriem, zarówno dżojstik, jak i klawiatura nie zawsze spisują się tak jak powinny. Cyp reaguje na nasze polecenia z opóźnieniem lub wcale, a chyba nie muszę przypominać, jak wielkie znaczenie ma to w przypadku tego typu gier. Po drugie, co już staje się brzydką tradycją w grach Utero (zespół programistów odpowiedzialnych za gry Ubi Soft), nie mamy możliwości zapisania

gry w dowolnym momencie. Argh!!! Jak mnie to w...nerwia!!! Mało tego, autorzy Evil Twin w absurdzie pod tytułem "brak opcji save w dowolnym miejscu" posunęli się poza granice dobrego smaku. Otóż, by zapisać stan gry, należy na każdym z poziomów odnaleźć aparat fotograficzny, dostarczyć go do Wilbura (to taki pocieszny słoń, kumpel Lenny'ego) i dopiero ten, robiąc zdjęcie Cypriem, zapisze stan gry. Totalny kretynizm! Aha... gry

przypatrzyć się ich twarzom - czy oni nie są bliźniakami? Poza tym Evil Twin obfituje w liczne cut-scenki. Tyle o grafice, która jest jednym z silniejszych punktów gry.

Taaak. Rozbudzony apetyt - kilka miesięcy czekania i co? Rozczarowałem się, spodziewałem się gry lepszej, bardziej grywalnej, a tymczasem poza chorym (nawiasem mówiąc, bardzo fajnym) klimatem doskonałą oprawą graficzno-dźwiękową, Evil Twin zawiera całą masę buraków. Mniejszych lub większych, lecz uciążliwych. Co smutne, duży udział w negatywnym odbiorze produktu ma kompletnie nieudana lokalizacja. To, co powypisywano w instrukcji, woła o pomstę do nieba. Ot, choćby taki kwiatek - w dziale "Porady dla gracza" ("przeczytaj tylko wtedy, gdy masz naprawdę duży problem") czytamy o poziomie Loren Darith następującą wskazówkę: "Taaak, co więcej mówić? Musiałeś prędzej czy później trafić do tej wieży, prawda?". Czy TO ma być wskazówka??? Albo przeczytajcie opis Joe'a - tragedia.



13/2001



Czasem trzeba też uciekać.

5

Producent: Ubi Soft **Dystrybutor:** L.E.M. **Internet:** www.em.com.pl **Wymagania:** PII 400, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000 DirectX **Akcelerator:** wymagany 16 MB

Klimat: kapitalna grafika **Wyśmienita muza** doskonała animacja postaci Cypa **Spółczesna** ładne cut-scenki

Buraki: patrz ramka **Słaba lokalizacja** chwilami sterowanie... **...oraz praca kamer** błędy w instrukcji **BRAK OPCJI SAVE** w dowolnym momencie

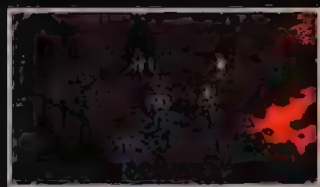
Diablo Battle Chest

■ Michał Łukasiewicz

Niełatwo zacząć recenzję specjalnego wydania jednej z najlepszych sag gier komputerowych. Jeszcze trudniej jednak napisać coś odkrywczego o programie, o którym już tyle powiedziano i który tak namieszał na rynku... Mimo wszystko podjąłem to wyzwanie.

Diablo Battle Chest, bo o nim dziś mowa, to - jak nie trudno się domyślić - kolekcjonerska edycja gier z "Diablo" w tytule. Z okazałej wielkości pudełka wydobyłem 7 płyt CD, instrukcje do poszczególnych części oraz oficjalny poradnik do Diablo II, wydany przez Brady Games - specjalistów od różnorodnych opracowań gier. W pierwszym rzędzie zajmijmy się pocziwym prekursorem serii, a więc, śmiertelicy - przed wami Diablo I.

Diablo I



Diablo to już legenda. Opowieść o przygodach herosa występującego przeciw tytułowemu Diablo, Panu Grozy, w krótkim czasie opanowała cały świat. Tymczasem ludzie z branży spirali się, do jakiego gatunku zaliczyć tę pozycję. Gracze nie mieli na to czasu - gra wciągała tak bardzo, że dyskusja na temat tego, czy Diablo to RPG, czy też nie, wydawała im się co najmniej nie na miejscu.

Do dyspozycji gracza autorzy oddali trzy klasy postaci: Wojownika, Łucznika oraz Maga. Każdą z nich gra się nieco odmiennie, choć nie są to jakieś kolosalne różnice. Zaoferowano (graczowi) do zwiedzenia kilkanaście poziomów podziemi pełnych ohydnych bestii, by w końcu - na poziomie szesnastym - stanął oko w oko z największym wrogiem ludzkości, z samym Diablo w jego własnej postaci. Podczas śmiertelnej wędrówki nasz bohater rozwija umiejętności, znajduje nowe rodzaje broni, części zbroi, mikstury.

Ramka pt. "Elementy zestawu"

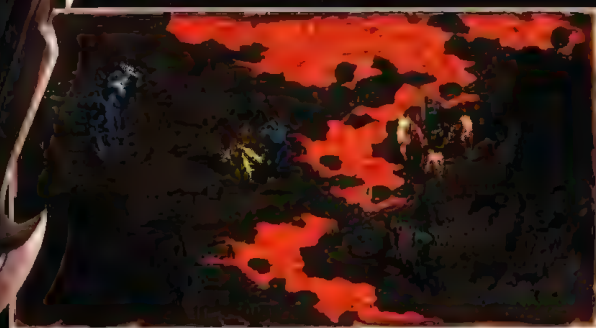
- Diablo I ENG (1 CD)
- Diablo II PL (4 CD)
- Diablo II: LoD PL (2 CD)
- poradnik do Diablo II przygotowany przez Brady Games - w całości po polsku!
- obszerne instrukcje do Diablo I oraz Diablo II: LoD
- "nieco" mniej treściwa instrukcja do Diablo I

a także złoto. Jedną z najważniejszych nowalijek wprowadzonych w Diablo był system losowej generacji map podczas każdego rozpoczęcia gry. W znaczny sposób przyczyniło się to do przedłużenia żywota gry.



Nie to jest jednak najważniejsze. Tym, co sprawiło, że zapisała się ona tak wyraźnie na kartach komputerowej historii, jest przede wszystkim niesamowity klimat, jaki porywał każdego, kto się z nim zetknął. Nawet teraz, sześć lat po premierze, grafikę da się przełknąć, a muzyka wciąż zadziwia - i to baaardzo pozytywnie. Naprawdę wielka szkoda, że do pakietu nie dołączono płytki audio z soundtrackami z "jedynki".

Muszę jeszcze poruszyć pewną, niezbyt chwalebnią dla wydawcy, kwestię. Otóż w reklamach Diablo Battle Chest jak byk stoi, że Diablo I opracowane zostało w angielskiej wersji językowej wraz z polską instrukcją. Instrukcja, którą znalazłem w pudełku, jest wielkości ulotki reklamowej, a opisano w niej zaledwie proces instalacji i uruchamiania gry. Poza tym ten króciutki tekst zawiera kilka literówek, które w publikacji tej klasy miejsca mieć nie powinny. Na całe szczęście obszerny podręcznik zamieszczono na CD w postaci PDF i dostępny jest w czterech wersjach językowych, jednak żadna z nich nie jest wersją polską, a nawet polskawą...



Diablo II

To niewątpliwie najlepsza elektroniczna część zestawu. Gra została w całości zlokalizowana, a do instrukcji tym razem nie mam żadnych zastrzeżeń. Podobnie jak w "zwykłym" wydaniu, do Diablo Battle Chest dołączono płytkę z muzyką z Diablo II. No ale przejdźmy do samej gry.

Całość rozpoczyna się od pięknie wyreżyserowanego interka. Nawiasem mówiąc, filmy w Diablo II rzucają na kolana i są niewątpliwie jednymi z najlepszych, jakie występują w grach komputerowych. Po odkryciu pierwszej odsłony opowieści o Mariusie stajemy przed wyborem jednego z pięciu bohaterów. Blizzard wziął sobie do serca uwagi graczy i znacznie lepiej niż w pierwszej części serii zbalansował cechy postaci. Podczas gry czy to Amazonką, czy Barbarzyńcą, Czarodziejką, Nekromantą, czy Paladynem należy przygotować się na zupełnie inny rodzaj prowadzenia walki. Dzięki temu gra staje się jeszcze bardziej różnorod-

na, choć to dopiero wstęp do tego, co ma do zaprezentowania dodatek. Ponadto każda postać ma 30 tylko sobie właściwych umiejętności (co to razem 150 unikalnych 'skills!'), podzielonych na 3 grupy. Oczywiście niektóre z nich są bardziej przydatne, inne mniej. Aby nie doszło do sytuacji, w której niektóre umiejętności będą omijane przez graczy szerokim łukiem, Blizzard postanowił, by każda oddzielna sekcja umiejętności stanowiła swoiste drzewko. Tak więc wyuczenie się najprzydatniejszych zaklęć wymaga nie tylko osiągnięcia odpowiedniego poziomu doświadczenia, lecz także posiadania przynajmniej pierwszego poziomu umiejętności niższego rzędu. Diablo :) dobre posunięcie, panowie twórcy!

Głównym celem Diablo II jest, podobnie jak w poprzedniku, pokonanie Diablo, który tym razem nie jest jedynym bossem. Droga do przywrócenia równowagi na świecie zastąpią nam także Andariel, Duriel oraz Mefisto. Poszczególne akty zamykać będzie walka z kimś z tej czwórki.

Bardzo interesujący jest akt drugi, który umiejscowiono na pustyni, w okolicach miasta Lut Cholein. Może i słoneczne piaski - to miejsce z pozoru niezbyt niebezpieczne, ale jak wiadomo, pozory mylą, a w tym przypadku nawet bardzo. Spotkamy tam mnóstwo niosących śmierć bestii, jednak nie o tym miałyśmy mówić. Otóż do ukończenia jednej z misji wymagane jest znalezienie pewnej kostki - kostki Horadrimów. Przedmiot ten ma rzadką, magiczną właściwość: mutuje przedmioty. Kiedy poznamy właściwe recepty, możemy dzięki niej przedmioty gorszej jakości zamienić na jeden, ale wyposażony w znacznie lepsze właściwości. A jakby tego było mało, w kostce, zajmującej w plecaku 4 pola, możemy umieścić przedmioty pochłaniające łącznie 3 razy więcej "kwadratów".

Kolejną nowością jest możliwość wynajmowania najemników, którzy do końca własnego życia będą walczyć u naszego boku. Pamiętam, jak to najemnik z trzeciego aktu pomógł mojemu Barbarzyńcy w przedarciu się przez dżunglę, nafaszerowaną ziejącymi ogniem potworami. Mój Barb to szczególnie wrażliwy na ogień chłop, a najemnik zamrażający potwory znacznie ułatwił mi rozprawienie się z nimi. Jeśli można, chciałbym w tym miejscu podziękować temu wojownikowi - dzięki, stary, ale gdzie ty teraz jesteś, nad czy pode mną? I tylko bez skojarzeń...

Jak wiadomo, Blizzard długo kazał czekać fanom "jedyńki" na wydanie Diablo II. Niestety czas produkcji znacznie się przedłużył, co wpłynęło na opinie graczy, dla których przede wszystkim liczyła się grafika. Już w momencie wydania gra była o kilka długości za konkurencją. Co innego muzyka - ta po prostu nie może się nie podobać. Bezbłędnie zgrano ją z przebiegiem akcji, a co za tym idzie - trudno się nią znudzić. Prawdziwy fan nie przywiązuje wagi do grafiki czy nawet klimatycznej muzyki. Dla niego nie ma to takiego znaczenia jak piorunująca grywalność tej pozycji. Oci Diablo II naprawdę trudno się oderwać, zwłaszcza gdy ma się stały dostęp do Internetu.

Diablo II: Lord of Destruction

W klasycznej wersji Diablo II mieliśmy okazję zmierzyć się z dwoma przedstawicielami Mrocznej Trójcy. Byli to Mefisto i Diablo. Nie mogliśmy jednak zrównać z ziemią Baala, Pana Zniszczenia. Dodatek daje nam tę szansę.

Co więcej - w Expansion Set możemy wziąć "pod opiekę" jedną z dwóch nowych postaci: Druida bądź Zabójczynię. Ten pierwszy doskonale "porozumiewa się" z dzikimi zwierzętami, dzięki czemu w trudnych momentach może liczyć na ich pomoc. W razie potrzeby przemienia się





także w niedźwiedziolaka lub wilkolaka, by stawić jeszcze bardziej zdecydowany opór wrogom. Z kolei drugi typ postaci - Zabójczyni, umie bardzo sprawnie walczyć wręcz. Nie stanowi dla niej też problemu korzystanie z broni (szpony, buty zadające obrażenia), której obsługa obca jest innym klasom postaci. Oczywiście każdy z nowych bohaterów ma 30 niepowtarzalnych umiejętności. U Druida sprawa jest o tyle ciekawa, że niektóre są aktywne tylko wtedy, gdy nasz heros występuje pod postacią zwierzęcia.

Kolejnym ciekawym urozmaicheniem w grze jest wprowadzenie przedmiotów, z których korzystać mogą tylko określone postacie. Zwykle przedmioty tego typu są nieco lepsze od tych dostępnych dla wszystkich. Na tym nie koniec zmian z "itemis". Blizzard, po nainowach graczy, znacząco podniósł właściwości przedmiotów unikalnych. Z kolei bronie oraz pancerze z miejscami na klejnoty mogą ich teraz mieć maksymalnie 6. Co warto uwagi, podczas gry znajdujemy runy, które następnie łączymy w słowa runiczne. Dokonuje się tego poprzez umieszczanie ich w przedmiotach z otworami. Jeśli kolejność run będzie prawidłowa, możemy liczyć na znaczne ulepszenie parametrów danego przedmiotu. Radzę poszukać w Internecie (choćby na oficjalnej stronie) spisu słów runicznych, gdyż run z przedmiotów nijak wyjąć się nie da.

Pisałem wcześniej o występujących w "normalnej" wersji Diablo II najemnikach. W dodatku autorzy poszli o krok dalej i teraz najemnik, podobnie jak nasza postać, zdobywa punkty doświadczenia. Z każdym następnym leveliem otrzymuje także nowe punkty statystyk, które automatycznie rozdziela między siłę i zręczność. Pewną ciekawostką jest to, że najemnicy mają nieograniczony zasób many. Ah, gdyby dotyczyło to również naszych bohaterów - hm, rozmarzyłem się. Koniec o najemnikach, dopowiem, że możemy ich leczyć na polu walki - wystarczy przeciągnąć symbol odpowiedniej mikstury na portret naszego podwładnego, a ten po chwili wróci do pełni sił.

Dotarcie do miejsca, w którym nastąpi unicestwienie głównego bossa, w Lord of Destruction wymaga przebicia przez szalenie niebezpieczny "dodatkowy" akt. Czekają tam nie tylko dobrze znane bestie, ale też zupełnie nowe, jeszcze bardziej nieprzewidywalne i zdecydowane na wszystko potwory. Swoją drogą, radzę bacznie obserwować przebieg

wydarzeń w Harrogath, by później nie poczuć się zagubionym w zdarzeniach, które będą następowały w lawinowym tempie. Nie chcę odstraszać wszystkich kart, zatem powiem tylko tyle, że dokładne wsłuchiwanie się w to, co poszczególne NPC mówią na swój temat, pomoże w zrozumieniu późniejszych zwrotów akcji.



Diablo II: Oficjalny poradnik strategiczny

Przed chwilą nadaliśmy Diablo II miano "najlepszej elektronicznej części zestawu". Dlaczego tylko "elektronicznej"? Otóż uważam, że w ogóle najlepszym elementem Diablo Battle Chest jest ponad dwustustronicowa książka, w której wyjaśnione zostały wszystkie zawiłości drugiej części legendy.

Przyznam, że nie liczyłem na to, by CD-Projekt zdecydował się na przetłumaczenie tej publikacji. Kiedy zasiadłem do lektury, na wszelki wypadek postawiłem słownik angielsko-polski w stan najwyższej gotowości. Jak się później okazało, nie było szans, bym mógł z niego skorzystać. Rynajmniej nie dlatego, że mój angielski jest na tyle dobry, ale z powodu opracowania książki w języku polskim. "I tu was mam, panowie" - ponysłałem. Byłem niemal pewien, że spolszczone nazwy potworów czy umiejętności bohaterów nie będą pokrywały się z tymi, które znane są z gry. Po chwili nie pozostało mi nic innego, jak westchnąć z zachwytem nad pracą tłumaczy. Błędów jest jak na lekarstwo - nawet screeny (a wiele ich jest, oj, wiele) pochorzą z wersji PL.

Kupić, nie kupić?

W zasadzie cała ta recenzja wypełniła się wyliczaniem kolejnych zalet pakietu. Niestety nie ma róży bez kolców i do tak udanego produktu również mam zastrzeżenia. Wprawdzie nieliczne, ale tym bardziej wspomnieć o nich muszę.

Blizzard stara się, by jego produkty były jak najbardziej dopracowane. Dlatego co jakiś czas wypuszcza nowe patche, które korygują ewentualne błędy. Niestety zarówno Diablo II, jak i Lord of Destruction pozostały w takiej wersji, w jakiej świat ujrzał je w dniu premiery. Nieco lepiej sprawa ma się z Diablo I, do którego - co prawda - dołączono poprawkę, niestety oznaczono ją numerkiem 1.04, a z dobrze poinformowanych źródeł wiem, że na długo przed wydaniem Diablo Battle Chest Blizzard zamieścił na własnym serwerze linkę o kilka numerków świeższą. :-)

Druga bolesna sprawa to brak w zestawie znanego Hellfire, który - swego czasu - przedłużał młodość Diablo I. Usprawiedliwiam to tym, że tytuł ten wyszedł ze stajni Sierry, a nie od mistrzów z Blizzarda.

Kupić czy nie kupić? - oto jest pytanie. Odpowiedź jednoznaczna być nie może. I to nie dlatego, że zestaw jest nieudany. Fani sągi mają już od dawna wszystko to, co oferuje Battle Chest, no, może oprócz poradnika, ale kto dla niego zdecydował się na obciążenie portfela kwotą 200 zł? Z drugiej strony, jeśli ktoś chciałby dopiero rozpocząć przygodę z Diablo, kupując cały zestaw zaoszczędzi na półroczną prenumeratę CD-Actiona! Gdybym był czytelnikiem niemającym jeszcze w domowym archiwum żadnej części Diablo, bez wahania kupiłbym Diablo Battle Chest - w celu nadrobienia zaległości.

8+

Producent: Blizzard Entertainment. Dystrybutor: CD-Projekt. Internet: <http://diablo2.cdprojekt.com> <http://www.blizzard.com> Wymagania: Diablo I, P 60 MHz, 6 MB RAM, WIN 95/98/ME/2000/XP, SVGA, Diablo II/LoD P 233 MHz, 32 MB RAM, WIN 95/98/ME/2000/XP, SVGA Akcelerator: nie w dziany



poradnik do Diablo II nie zapomniano o soundtrackach z Diablo II oraz LoD można zaoszczędzić na 6 numerów CDA :)



szczęśliwa polska instrukcja do Diablo I zapomniano o soundtrackach z Diablo brak najwzniejszych latex a gdzie Hellfire?

GATUNEK: SPORTOWA

puter, poczytaj, na ile procent lokaliz-
smy właściwego wyrobu. Mnie nie
udało się wejść powyżej osiemdziesię-
ciu, a e myślę, że to jednak możliwe.

Gdy już "stworzyliśmy" skoczka według zasad z poprzedniej części gry - czyli określiliśmy ilość punktów rozdzielając ją na poszczególne parametry, możemy przystąpić do trenowania. Zmieniamy wiatr, refleksy i bardzo czuły system sterowania będący na rękach na drodze do zwycięstwa. Jak i walekich skoków. Przebieg skoku sterowany jest myszką: wybicie, wejście w V, te emagry, udowanie - znany to z telewizji, ale wykonanie tych czynności i oddanie skoku w grach i akcja punktu konstrukcyjnego skoczni. A przy okazji: nie wbiec się w śnieg, będzie i nie ładna wycieczka. Gdy już czujemy się na siłach: by startować w prawdziwym konkursie, mamy też możliwość wybrania cykli treningu: która pozwala podnieść o kilka punktów nasze umiejętności.

Przychodzi czas na pierwszy turniej. [pierwsze rozczarowanie. Ale nie gra - tylko naszymi umiejętnościami. Miejsca od dwudziestego do trzydziście go] na początek to bardzo dobry wynik - jak na początek. Jednak nie musimy od razu padać w rozpacz i rozpoczynać kanery od Pucharu Świata. Równie dobrze możemy zagrać w Czterech Skoczni czy Mistrzostwa. Do wyprawy, do koloru.

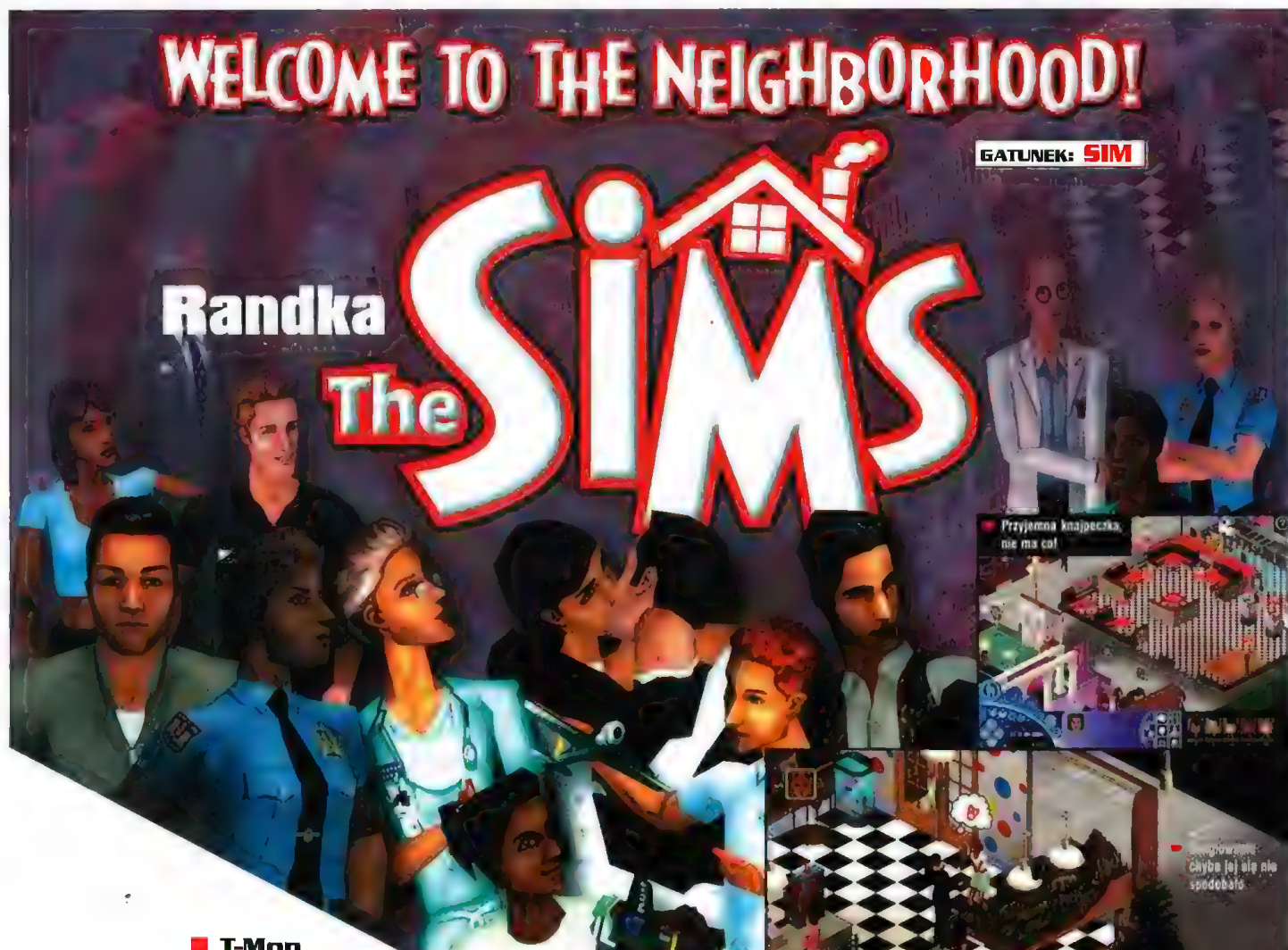
A jak nam nie diabła nie idzie, dla relaksu możemy zagłębić się w lekturze spec. alnej nardziarskiej encyklopedii - poczytać szczegółowe przepisy dotyczące skoku, oceny sędziowskiej, norm określających kombinony czy narty czy w końcu przyrzec się rekordom i zawodnikom z czołowych miejsc Pucharu Świata. Niezrozumiałym tylko jest to, że na pierwszym miejscu w encyklopedii jest Schmitt, nie Malsz. Widać, produkujący gre Niemcy nie



mają bladego pojęcia o tym, że w alfaecie M jest przed S, a Adami jest daleko z przodu. I przed Martinem. Abstrahując, tak czy inaczej szczerze powiada mi panów śmigających, powieźcie - gwarantuję, że po wejściu na skocznię i spojrzeniu w dół już byłoby wam nieobrze - zresztą i nie też.

Schłodnie wyonanie w poleczeniu z dobrzyn, choć nie bardzo dobrym, komentarzem (winna nie leży w głosach komentujących, co jak wiadomo rzeź Szarano w Szapawski to senne marzenie fanów gier sportowych) i duża ilością opć i zasługują na porządne 7. Ogółem zabawy i szczypta emocji po kole nie transmisji w telewizji też się liczą, choć nie do końca przeżyłszy system sterowania sprawi co najmniej kilka pewnie kłopoty.

[illegible]



■ T-Mon

Oj, lodowato się na dworze zrobiło, aż z domu nie chce się wychodzić. Takie zimowe siedzenie we własnych czterech kątach staje się o wiele przyjemniejsze, kiedy towarzyszy nam nasza "druga połówka jabłka" vel "mifa i sympatyczna partnerka" (dla pań to oczywiście partner, chociaż...). Niestety w dzisiejszych czasach poznanie owych partnerów i partnerek nie jest już takie łatwe i wymaga opanowania szerokiego wachlarza zagrywek towarzyskich.

Wspomniane we wstępie trudności znają bez wątpienia wszyscy ci, którzy spędzają zimowe wieczory samotnie, wpatrując się w migaący kineskop telewizora (Blue Channel? Hot XXX? Co by tu dziś wybrać...). Mam dla was dobrą wiadomość - złą passę czas skończyć! Znam sposób, dzięki któremu nauczycie się podrywać nieznajomych, dowiedzie się, na co należy uważać i na ile można sobie pozwolić... A także poznacie kilka sztuczek, którymi na pewno zaskoczycie i zauroczycie wybrany obiekt westchnień. Co wam będzie potrzebne? Niekoniecznie najnowszy i najsilniejszy komputer, a do tego oryginalna wersja podstawowej wersji gry Sims i wydany niedawno przez IM Group dodatek Sims: Randka.

Sims to gra - a właściwie wirtualny fenomen - której nie trzeba chyba specjalnie przedstawiać. Symulator zwykłego, codziennego - aż chcia-



łoby się napisać - szarego życia, który stał się jednym z największych przebojów w historii gier komputerowych. Sims sprzedają się na całym świecie jak gorące bułeczki z maselkiem, szyneczką od Krakusa i świeżutkim, transgenicznym, holenderskim pomidorkiem. Podobnie dzieje się z wszelkimi dodatkami, zarówno wydanymi wcześniej Światowe życie i Balanga, jak i najnowszym - czyli właśnie Randką. I tu ciekawostka - Sims: Randka, zaraz po premierze w USA, zepchnęła z pierwszego miejsca najlepiej sprzedających się gier Harry Pottera i jego PC-towe wcielenie. I co wy na to?

Sims: Randka praktycznie nie sprawia większych kłopotów przy instalacji zarówno na "gołą" wersję Simów. Jak i na taką, do której dołożono już Balangę i Światowe Życie. Wada, ale na szczęście drobną, jest na pewno to, że proces instalacyjny wymaga kilkakrotnej wymiany kompaktów, a w przypadku instalowania dodatków Randka musi być zainstalowana jako ostatnia. Dlatego też, kiedy instalujemy Balangę na Sims z Randką, trzeba ją odinstalować, zainstalować Balangę, a następnie znów Randkę. Uff! Uff! Uff! Zaufajcie mi jednak - to drobiazg, szczegół i raczej czepianie się niż ważniejsza wada.

Chodź ze mną na lody, maleńka

Zaraz po uruchomieniu na pierwszy rzut oka nic nowego Randka do Sims nie wprowadza. Ot, zaczynamy w naszym wybranym z gotowych lub zbudowanym od podstaw domku, z którego właśnie wychodzimy po poranną gazetę. Myślę sobie - zdrada! Mówię do siebie - jak to?! Wykrzykuję - oszustwo! Kiedy jednak w połowie drogi do skrzynki z pocztą na ekranie pojawił się komunikat-reklama nowej firmy taksówkowej, która oferuje niedrogi transport do rekreacyjno-handlowego

8

Producent: Maxis ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: <http://thesims.co.uk/>
 ■ Wymagania: P 266 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 2 MB ■ Akcelerator: nie trzeba

■ dodatek, który naprawdę wiele dodaje ■ w końcu można się ruszyć z domu ■ wzbogacone opcje interakcji z innymi Simami

■ nie ma "momentów" :) ■ instalacja mogłaby przebiegać szybciej i sprawniej

OZON

kompleksu znajdującego się nieopodal miasteczka, uspokoiłem się już wiedząc, że nikt mnie nie oszukał. Nie myślałem wiele - wskoczyłem pod prysznic (dzięki specjalnemu patchowi niecenzurowany... o, przytyło mi się trochę), na klacie wylałem ćwiartkę Przemysławki, ubrałem to, co w szafie było najlepsze (a więc ostatnio prane), nie zapomniałem o nowej Nokii przypiętej do paska tak, by wszyscy ją widzieli, zadzwoniłem po Tele-Taxi i wyszedłem przed dom poczekać na taryfę.

Do centrum mieszczącego sklepy i inne obiekty konsumpcyjnej rozrywki pojechać możemy sami lub też z naszą, już zapoznaną, partnerką i zaprosić ją do udziału w tej materialnej ucieśce. Kiedy życie jest samotnie, nie ma większego problemu - sami wyruszacie do centrum na łowy. Ale kiedy już poznacie wybrankę swojego serca i namówicie ją na zawarcie związku małżeńskiego, sprawa staje się bardziej skomplikowana. Będziesz przykładowym i kochającym mężem, który regularnie zabiera żonkę na romantyczne kolacje przy świecach czy może zostawia ją samą w domu, uganiając się za powabnymi femme fatale między kawiarenkami i restauracjami centrum? A może będziesz zimnym draniem i zaczniesz flirtować z innymi kobietami na oczach małżonki? Oj, nieładnie! Pamiętaj jednak, że ta decyzja - tak jak i wszystko inne w Sims - zależy tylko i wyłącznie od siebie.

Pan lodziarz

Centrum rozrywkowo-handlowe, największa atrakcja nowego dodatku do Sims, to zupełnie nowa mapa, podzielona na kilkanaście mniejszych obszarów. Obszary takie to na przykład nadmorski pasaż, sklepowa galeria lub spokojny park pełen zakochanych. W każdym z takich obszarów pełno jest sklepików, stoisk, straganów, budek (z lodami czy hot-dogami) oraz innych obiektów, przede wszystkim zaś mnóstwo tu ludzi, których możemy poznać i - w zależności od naszego zachowania i charakteru - zauroczyć lub zrazić do siebie.

Kontakt z każdym z nieznanymi Simów zaczyna się tak samo - machnięciem ręką na powitanie. Wtedy to dany Sim pojawia się w okienku prezentującym osoby, które już znamy, wraz ze wskaźnikami przedstawiającymi jego nastawienie do naszej postaci. Co stanie się z taką znajo-



► Kobiety jak to kobiety - myślą tylko o pieniądzach.

mością później? Pamiętaj - to ty decydujesz. W zależności od tego, jak postrzegają nas na początku inne Simy, liczba opcji dostępnych we wzajemnych kontaktach może być większa lub mniejsza. Dla przykładu - gdy jesteśmy dla innego Sima obojętni, możemy jedynie zamienić z nim kilka niezobowiązujących zdań, zapytać, jak leci. Kiedy jednak kombinacją umiemy dobrać temat rozmowy, zdobędziemy sobie czyjąś sympatię, możemy daną osobę po koleżeńsku przytulić, zabrać bardziej szczerze żartem lub zatańczyć z nią. Kiedy już uda się nam oczarować niedawną nieznajomą, a teraz już bliską koleżankę, możemy odważyć się na buziaka lub dużo bardziej intymne przytulanie.

Niestety nie zawsze powyższy scenariusz sprawdza się tak gładko. Czasem wydaje się, że dążymy do celu jak po nitce do kłębka aż tu nagle nietrafiony żart czy zbyt szybkie przejście do intymności powodują, że sprawa s'ada, miłość zamienia się w niechęć. (Pamiętajcie o tym w real life'ie!) Efekty naszych działań przedstawiają dwa wskaźniki "sympatii". Jeden z nich pokazuje, jak oceniamy nas inni Sim w danym momencie, drugi jego ogólne zdanie o naszej osobie. Dzięki temu, kiedy popełnimy jakieś faux pas, zostanie to potraktowane raczej jako jednorazowy wygłup, który nie świadczy o naszym charakterze, kiedy jednak wpadki powtarzają się często, poziom ogólnej sympatii do naszej osoby u innego Sima spada. A wiecie, jakie są tego efekty - kłótnie, separacje, rozwody i skrzywdzone na całe życie dzieci, wychowywane w domu pełnym krzyku i nienawiści. No, może trochę przesadziłem - choć, swoją drogą, Sims: Sąd to niezły pomysł na kolejny dodatek, szczególnie na rynek amerykański.

Na szczęście, nawet jeśli kogoś zrazimy na "amen", nie jest to wielki problem, bowiem po każdej z lokacji kręci się mnóstwo ludzi - nie powinno więc być żadnych problemów z poznananiem kogoś interesującego. Z myślą o kontaktach z Simami twórcy gry dodali

mnóstwo nowych możliwości interakcji - znacząco wzbogacono kwestie dialogowe i inne gesty. Dla przykładu całować można się na kilka różnych sposobów!!! Z tego powodu zabawa w centrum wciąga tak bardzo, że aż nie chce się wracać do domu.

Zrób mi...

Ale wrócić trzeba. Przecież po to głównie jeżdżi się do centrum, by poderwać tam jakiś miły "egzemplarz" wybranej płci, zaprosić do domu i pobarażkować. Ale tutaj, świntuchy, muszę was uprzedzić - mimo że w oryginale nazwa dodatku brzmi "Sims: Hot Date", a więc "Sims: Gorąca randka" autorzy nie postarali się wcale, by randki były tutaj naprawdę gorące. Po godzinach spędzonych na przynalaniu się do naszego obiektu westchnień chciałoby się obejrzeć jakąś "akcję" - może nie taką jak z "Wyspy miłości" - ale gustowna, ze smakiem wykonana animacja byłaby naprawdę na miejscu. Cóż, widocznie nie można mieć wszystkiego. Poza tym niewiele można Randce zarzucić. Jako dodatek oferuje bardzo dużo i znacznie wzbogaca to niezwykle doświadczenie, jakim jest gra w Sims.



Chodź, poMALLuj mój świat...



► Dziś malle powstają w najdziwniejszych miejscach na świecie. Ten na przykład stoi w Dubaju.

Centra (tzw. malls), takie jak te przedstawione w grze Sims: Randka, to w Polsce jeszcze rzadkość. Okazuje się jednak, że mają one bogatą i długą historię. Pierwszym zapisanym na kartach historii centrum handlowo-rozrywkowym była leżąca u stóp Partenonu ateńska Agora z VI wieku przed naszą erą. Było to centrum handlu, polityki i rozrywki dla całej starożytnej Grecji. Za pierwowzór dzisiejszych malls historycy uważają place handlowe średniowiecznej Wenecji. Pierwsze centrum handlowo-rozrywkowe w obecnym rozumieniu tych słów powstało w 1907 roku w Baltimore w Stanach Zjednoczonych. Formułę mall wymyślił i zrealizował prezes Roland Park Company, Edward H. Bouton. To właśnie na bazie jego pomysłu ustawiono wielką halę, w której miejsce znalazło wiele sklepów oferujących towary różnego rodzaju, on też wpadł na to, by w pobliżu centrum zrobić miejsce na parking - wtedy jeszcze zatrzymywały się tam konne dorożki (!!!). O ile pierwsze centrum powstało praktycznie w centrum miasta, tak w latach 20 XX wieku, kiedy to Sears Roebuck dostrzegł możliwości płynące z motoryzacyjnej rewolucji, sytuowano pierwsze centra ustawione na obrzeżach miast. Bardzo szybko ten sam pomysł zaczął wykorzystywać J.C. Nichols, przedsiębiorca z branży nieruchomości, który powszechnie uważany jest za "pioniera centrów handlowych" - to on m.in. określił zasady wspólnej promocji wszystkich obiektów centrum i wprowadził na ich terenie ochronę. Początkowo malls skupiały się przede wszystkim na handlu, w latach 50 XX wieku zaczęły przeradzać się w centra oferujące nie tylko towary, ale także mnóstwo innych atrakcji - kina, restauracje, kawiarnie, zakłady fryzjerskie, a nawet hotele. Największy funkcjonujący obecnie mall to Mall of America w Minnesocie, obejmujący powierzchnię 4,2 miliona stóp kwadratowych (ok. pół miliona metrów kwadratowych).

Drzewo simsologiczne

Sims: Randka to nie pierwszy dodatek do gry. Oto te pozycje z cyklu, które ukazały się dotychczas na naszym rynku i są w tej chwili dostępne w sklepach.

The Sims, Maxis 2000

Ostatnia deska ratunkowa firmy Maxis, która po ciągu niepowodzeń (m.in. SimCopter, Streets of Sim City) była bliska bankructwa. W pierwotnej wersji miała nosić tytuł Dollhouse (Dom lalek), na szczęście Will Wright, designer gry, zdecydował się na tytuł Sims. I dobrze!

The Sims: Światowe życie

Tytuł oryginału: The Sims: Livin' Large, Maxis 2000
Pierwszy z dodatków, dzięki któremu nasze Simy mogły zakosztować życia wielkich gwiazd ekranu czy sceny muzycznej. Angielskie dworki, luksusowe wille i 60-calowe telewizory - wszystko to znalazło się nagle w zasięgu ręki

The Sims: Balanga

Tytuł oryginału: The Sims: House Party, Maxis 2001
Dodatek numer 2. Wszystko, co chcieliście wiedzieć o imprezach, ale o co baliście się zapytać. Oczywiście Simy są politycznie poprawne - żadnych narkotyków, a i kac nie za duży.

The Sims: Randka, Maxis 2001

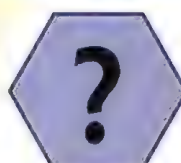
Tytuł oryginału: The Sims: Hot Date
Najnowszy dodatek, pierwsze miejsce na listach sprzedaży w USA.

The Sims: Bravo, IM Group 2001

Wydany w tym samym czasie co Randka zestaw zawiera cały komplet Sims, tzn. wersję podstawową i wszystkie trzy dodatki.

The Sims: Wakacje, Maxis 2002 (?)

Tytuł oryginału: The Sims: On Vacation
Zapowiadany jeszcze na ten rok dodatek, dzięki któremu Simy będą mogły wyjechać na wakacje. Autorzy oferują słoneczne kurorty, rozległowane piękności i muskularnych ratowników. Zobaczymy!!!



Kosmos - granica ostateczna. Jednak nie dla speców od sprzedawania produktów z pod znaku Star Trek...

STAR TREK ARMADA

jest oficjalnie przedstawić wam, drodzy czytelnicy, nową grę ze znaki Activision. Zatem: RTS z Activision - Star Trek: Armada 2 - a to są czytelnicy. Drodzy czytelnicy - to Armada 2 zrobiona w stylu Home-World. Tyle prezentacji.

Pierwsze, co wyróżnia grę, a co najważniejsze, odróżnia ją od poprzednika, to jej pełna trójwymiarowość. W końcu pseudo 3D z części pierwszej zastąpiono prawdziwą, trójwymiarową przestrzenią, a to skutkuje doskonałymi efektami wizualnymi i wprost proporcjonalną zadyszką sprzętu. Wysokie wymagania nie dotyczą tylko i wyłącznie ilości pamięci RAM, a przede wszystkim procesora i karty graficznej. W pierwszej chwili testowałem grę na Pentium 2 650 MHz, 256 MB RAM i GeForce DDR 32 MB. I powiem szczerze, że po zdjęciu wszelkich szczegółów gra zaczęła nawet nieźle chodzić... Prawdziwe Eldorado zaczęło się dopiero po zmianie procesora na Athlon XP 1600 MHz i dołożeniu pamięci RAM. Combo Athlon XP 1600 MHz, 768 MB RAM i GeForce DDR pozwoliły grać naprawdę komfortowo. (Proszę na mnie nie kłać - pracuję pilnie, piszę recenzje, to i sprzętu się dorabiam.) ;)

Czymże jednak jest spowodowany fakt takich wymagań? Po pierwsze, grafika. Trójwymiarowe środowisko to jedna sprawa, wygląd instalacji wszelakiego typu i samych statków to sprawa druga, a bajeczne otoczenie to finałowy gwóźdź do przystawki, trumny dla naszych komputerów, o czym za chwilę. Przemysłowa warstwa fabularna gry, z wplecionymi w nią postaciami znanymi tak z seriali telewizyjnych, jak i z filmów kinowych, nie pozostawia wiele pola dla wyobraźni - zwłaszcza w połączeniu z dokładną i cudownie kolorową grafiką gry. Każda mgławica, meteor, statek, baza czy inny efekt są dopracowane w najdrobniejszych szczegółach. Prym w złożoności wiodą oczywiście struktury Borga. Ruchome części każdej ze struktur, niezależnie od całego otoczenia, szokują złożonością i dopracowaniem. Statki, a w szczególności znany z filmów Diamond - to prawdziwe arcydzieło konstrukcyjne. Nic więc dziwnego, że biedne komputery zipią. Jakby miały astmę, co jeszcze bardziej przybiera na sile, gdy uwikłani jesteśmy w bitwę, powiedzmy, 50 na 50 statków.

Dokładność w odwzorowaniu statków również zasługuje na wyrażenie brawa, a efekt wychodzenia strażów z broni z banków fajerwerków to prawdziwy "smaczek" dla miłośników serii. Prawdziwie filmowe efekty, o których nie sposób nie wspomnieć, to promień holujący czy wchodzenie statków w prędkość Warp. I znowu wydaje się, że oglądamy serial... Ale może jestem sentymentalny?

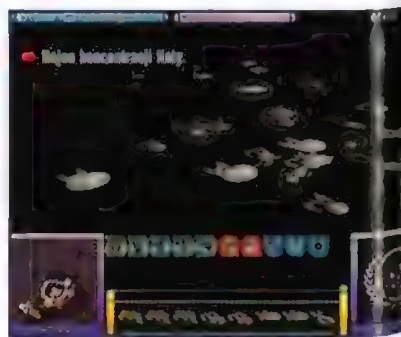
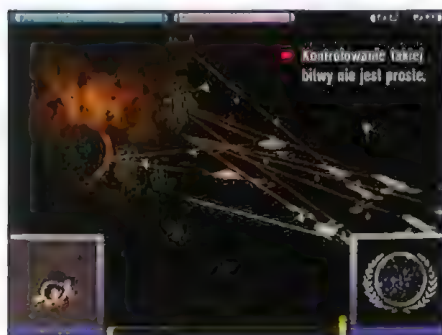
Jak już jesteśmy przy technikaliami gry, zacznijmy może od struktur budowlanych. Na początku zawsze jest baza gwiazdowa czy jak kto

Ekranowe przygody kapitana Picarda skończą się być może na dziesiątym (!) z serii filmie kinowym, ale historia musi toczyć się dalej, o czym dobrze wiemy. Dlatego karty historii dopisywane są ostatnio nie na ekranie telewizora, a na monitorze domowych komputerów. Zacznijmy może od wątku gry - pierwsza Armada, bo o tej grze będzie teraz mowa, zakończyła się wygnaniem Borga z kwadrantu Alfa. Całkiem ciekawy RTS zostawił pole do popisu dla scenarzystów, którzy w pierwszej części gry połączyli The Next Generation (Picard i Enterprise D) z Deep Space Nine (Worf i Defiant oraz kanclerz Martok).

Druga część sprytnie wplata wątki z kolejnego serialu - z Voyagera. Oprócz Borga, który stanie się naszym przyjacielem (!), wystąpi także jedna z najciekawszych ras, jakie gościły na ekranach, czyli Gatunek 8472. Rasa wyjątkowo odporna na asymilację, przy której Borg to mały anteniarz piesek. Dla osób nieorientowanych dodam, że ich przestrzeń życiowa, jak i statki oraz inne budowle składają się z tego samego materiału, co sam Gatunek 8472, w końcu zatem są "szpicą" biologicznej ewolucji organizmów żywych (opis Borga, nie mój!).

Jak pewnie wiecie, inwazja Borga na kwadrant Alfa zostaje przerwana przez inwazję Gatunku 8472, który dzięki kapitan Janeway (a mówiliśmy, żeby oglądać Voyagera?) ma zdrowo na pieńku z ludźmi. Za to Borg ma na pieńku z Gatunkiem 8472. W tym samym momencie poniżeni i sponiewierani po wielkiej wojnie z Dominium Kardasianie wszczynają wojnę przeciwko Federacji, Klingonom i Romulanom. Ci ostatni będą się co prawda trzymać raczej z daleka, a my ujrzymy piękne trzy kampanie poświęcone Federacji, Klingonom i Kolektywowi Borga. Zaś pojedynki zapowiadają się wyjątkowo ciekawe, bo Kardasianie kontra Klingonowie, Federacja kontra Borg i Gatunek 8472, a finalnie Federacja, Klingonowie i Borg przeciwko Gatunkowi z cyferkami. Ufff. Dla każdego coś miłego.

No dobrze, ja tu się rozpisuję nad animozjami w bardzo odległej Galaktyce, a sprawą najważniejszą



woli - Negus (Borg). Potem przychodzi czas na rafinerię, w której obrab'a się zgromadzone z specjalnych asteroidów dwulit - jedną z trzech substancji płatniczych i budowlanych w grze. Po rafinerii przychodzi czas na orbitalną fabrykę rudy metalu, czyli umieszczenie na orbicie planety urządzenia wyciągającego poprzez promienie ho owinice rudy metali. To drugi z wartościowych metali. Pozostają jeszcze mgławice zawierające latinum - najbardziej popularny środek płatniczy w znanym wszechświecie. Jak mawiają kapitaliści w każdym calu, czyli rasa Ferengi "życie przemija, a latinum jest wieczne". Dla ścisłości przypomnę, że w serialach latinum występuje jako sprasowana pod ciśnieniem, w "bezwartościowym" złocie (!), sztabka - i jest jedną z niewielu substancji niedających się replikować.

Te trzy wymienione wyżej "waluty" są motorem naszej wojennej gospodarki i wszystkim, co potrzebujemy, by się rozwijać i rosnać w siłę. A z mgławic latinum wydobywane jest przez takie same statki, jakie wydobywają dwulit. Jedyną rasą, która nie używa w grze latinum, to Borg - rasa przypominająca ideologicznie komunizm skrzyżowany z kibucem. Za wszelką cenę chcą poprawiać inne kultury i uszczęśliwiać je na własny sposób. Poza tym są powiązani telepatycznie - jako kolektyw mogą wszystko... :)

Wróćmy jednak do struktur w grze. Zaraz po zapleczu gospodarczym przychodzi czas na za-budowania militarno-naukowe. Mamy więc stocznice dla statków i zaawansowaną stocznice dla większych jednostek, centrum naukowe i instytut naukowy oraz placówkę rozwojową, które zapewniają nam nowe technologie, upgrade silników, broni, sensorów, systemów podtrzymywania życia i osłon. Razem jakieś 20-25 wynalazków na rasę, przy czym należy zaznaczyć, że upgrade systemów naszych statków odbywa się w taki

seriału mieszanka technologiczna, wzbogacona jedynie kilkoma nowymi, a niezbyt znaczącymi elementami.

Napotkany Gatunek 8472 to przede wszystkim transmutacja istot macierzystych. Po prostu na początku jest matka, z której powstają dwa rodzaje istot - z nich można "tworzyć" budowle czy też statki. Bardzo "biologiczny" charakter tej rasy niewątpliwie uatrakcyjnia rozgrywkę, zwłaszcza w kampanii dla Borgia, która wraz z kampanią Federacji i Klingonów tworzy główną historię single player gry. Kardasianie, Romulanie i Gatunek 8472 nie występują w tym trybie gry jako strony, którymi można sterować, a cały ich potencjał został przerwany w tryb multiplayer, gdzie możemy nimi podbijać galaktykę. Tryb multiplayer to zresztą całkiem osobna historia; wydaje się, że ta połowa gry, jest tak samo silna jak tryb kampanii. Uatrakcyjniają wielością możliwych do wyboru ras i map gra wieloosobowa wciąga niesamowicie - ale tylko pod jednym warunkiem. Trzeba mieć naprawdę dobre łącze - w dodatku stałe. SDI w tym przypadku niespecjalnie służy płynności gry, co w połączeniu z wymaganiami sprzętowymi tworzy niebezpieczny dla oka konglomerat, od którego można nabawić się drgawek.

Pełne 3D cieszy, znajome motywy z serialu radują serce, a wymagania sprzętowe dobijają nawet najbardziej optymistycznie nastawionego gracza.

Taka oto jest Armada. Skomplikowana na tyle, by zajmować na długie godziny, ale nie na tyle, by trzeba było próbować ze trzy razy przejść każdą misję. Trzy poziomy trudności zapewniają całkowity komfort doświadczonym, jak i początkującym graczom. Jedyne, co czyni grę nie całkiem czytelną, to przełączenie widoku gry na pełne 3D. Może to i przyzwyczajenie, ale taktyczny widok "z góry" daje o wiele lepsze spojrzenie na sytuację. Jeśli jednak uwikłamy się w bitwę, tryb 3D dostarczy nam niezapomnianych wrażeń godnych filmu z serialu, z których gra się wywodzi. A całość uzupełniono bardzo dobrym podkładem dźwiękowym i tak samo dobrą ścieżką muzyczną. Jako wisienka na torcie występują w grze animowane wstawki, sugestyjnie wprowadzające nas w każdą misję.

Nic ponad, nic poniżej. Jaka jest Armada 2 - każdy widzi. Od czasów "jedyńki" nastąpił znaczący krok naprzód w technologii grafice, popra-

sam sposób dla każdej z ras. Dodatkowo możemy budować instalacje defensywne, czyli wieżyczki strzelające z dział faserów albo torpedami i wieżyczki z sensorami, rozszerzające pole naszego widzenia. I to wszystko. Dodatkowo dochodzi tylko Centrum Handlu, w którym możemy sprzedawać i kupować zebrane surowce oraz budynki specjalne - odrębne dla każdej ze stron. Licząc luzno, ilość możliwych do wybudowania struktur nie przekracza dziesięciu czy dwunastu i jest wynikiem raczej zadowolającym.

Takim samym wynikiem zakończy się próba skatalogowania statków dostępnych dla każdej ze stron. Prócz frachtowców, statków wydobywczych i konstrukcyjnych, w grze zobaczymy statki naprawcze, a także całą gamę znanych z filmów i seriali jednostek ofensywnych. Dla Federacji sztancharowymi jednostkami będą klasy Sovereign (USS Enterprise NCC-1701E), Galaxy (Enterprise D), Nebula, Akira czy Defiant oraz nowość w grze, czyli klasa Interpid (Voyager). Klingonowie od czasu pierwszej części gry nie wzbogacili się zbyt wiele i nadal brylować będą Negvar i Vorcha oraz stary Bird of Prey. Borg to oczywiście Cube, jego wzbogacona wersja Tactical Cube, Diamond czy Shpere. Kardasianie wystawią oczywiście jednostki klas Keldon i Galor, a konserwatywni Romulanie - oprócz szeregu mniejszych jednostek wyrzucą Warbirdy. Ot, w zasadzie znana miłośnikom

wiono prawie wszystko, co było do poprawienia. Pełne 3D cieszy, znajome motywy z serialu radują serce, a wymagania sprzętowe dobijają nawet najbardziej optymistycznie nastawionego gracza.

8

Producent: ACTIVISION ¹ **Dystrybutor:** LEM ² **Internet:** www.maddesoftware.com ³ **Wymagania:** P2 600 MHz, 256 MB RAM, 700 MB HDD ⁴ **Akcelerator:** konieczny!

+ grafika **+** pełne 3D **+** ciekawa fabuła

- mała ilość misji **-** nie wszystkie rasy dostępne w trybie single player **-** realne wymagania sprzętowe

ASY

PRZESTWORZY

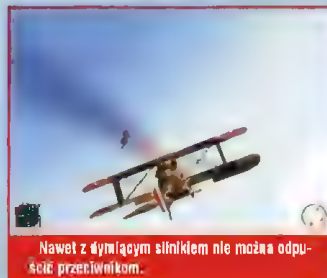
BARON TYMOHOFTEN

Dawno temu, w czasach kiedy jeszcze byłem maluchem, dzieciaki miały inne marzenia niż dziś. Bo dziś każdy 6-latek chce być albo hakerem, albo designerem, albo w najgorszym przypadku choćby wizażystą (szczególnie w Holandii). A za moich czasów szczytem marzeń była gorąca posadka strażaka, tucząca policjanta lub wymagająca podróży w czasie - pilota myśliwca z pierwszej wojny światowej. Z myślą o tych, którzy wciąż chcieliby pójść w ślady Czerwonego Barona czy Edwarda C. Mannocka, powstała gra Asy przestworzy.

Jedną rzecz musimy wyjaśnić sobie od razu - Asy przestworzy są sprzedawane w niskiej, budżetowej cenie. I tak samo jak ona, tak i cała gra jest budżetowa, co - przytaczając słowa klasyka polskiego rocka - "widać, słychać i czuć". Ma kilka elementów, które wykonano powyżej przeciętnej, kilka ewidentnie słabych, cała reszta zaś to porządny, średni poziom - gra, którą można kupić, będąc fanem podniebnych pojedynków, ze słabszym komputerem i garścią drobniaków.



Tęper już mi nie pokornie.



Nawet z dymiącym silnikiem nie można odpuszczać przeciwnikom.



Tak ładnych reflektorów słońca nie widzieliśmy już dawno.



Grafika uproszczona, ale funkcjonalna.

Akcja Asów przestworzy rozgrywa się na francuskich frontach I wojny światowej - a więc tam, gdzie toczą się i inne gry obejmujące ten okres i tę tematykę. Swoją drogą, ciekawe, że z gier i filmów można odnieść wrażenie, iż cała I wojna, jakby-nie-było, światowa toczyła się

wyłącznie na ziemiach Francji. Fabułę gry - a zarazem rozkazy kolejnych misji - poznajemy, czytając kolejne wpisy do pamiętnika prowadzonego przez młodego pilota, głównego bohatera Asów przestworzy. Pomysł ten - bardzo ciekawy i świetnie budujący klimat - jest oczywiście zapożyczeniem z gry Wings, wydanej ponad

10 lat temu przez firmę Cinemaware (na Amigę - gra, swoją drogą, była KULTOWA). Idąc tym tropem, bez cienia przesady można stwierdzić, że również i główna część zabawy - a więc pilotowanie samolotów myśliwskich z pierwszej wojny światowej w konwencji zręcznościowego symulatora - jest ukłonem (i to bardzo uniżonym) w stronę staruszka z Cinemaware.

Istotą gry są podniebne pojedynki toczone w pełni trójwymiarowym świecie. Zadania stawiane przed graczem przez dowództwo są dość zróżnicowane - m.in. fotografowanie mostów, zestrzelenie balonów obserwacyjnych, bombardowanie obiektów wroga, ataki na transportowe konwoje - zawsze jednak, niezależnie od misji, dochodzi prędkiej czy później do potyczek z niemieckimi pilotami. Sztuczną inteligencję komputerowych przeciwników wykonano naprawdę dobrze i nic jej nie można zarzucić - samoloty wroga unikają karabinowych serii, płynnie wykonują zwroty i manewry, dzięki którym w jednej chwili możemy zamienić się z łowcy w ofiarę. Czuć też różnicę w umiejętności pilotażu asów i zwykłych lotników. W wykonaniu zadania przeska-

Wings

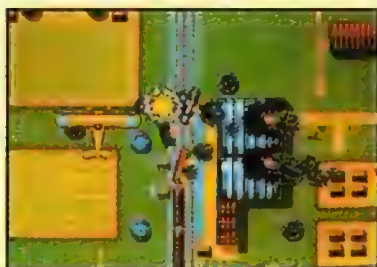


Cinemaware 1990
http://www.cinemaware.com/ds-game_wings.asp

Ewidenty pierwowzór i źródło inspiracji dla twórców Asów przestworzy. W zależności od rodzaju misji gra była albo uproszczonym symulatorem (pojedynki powietrzne), albo

strzelanką 2D z widokiem (bombardowanie), albo strzelanką w rzucie izometrycznym (ostrze liwanie okopów, ataki na pociągi konwoje). Graczy zachwycił szczególnie ten pierwszy tryb - w którym ka nerę i mieszczone tuż za pilotem - siecącym w kabinie - dźwięki czołgu widać było jego wspaniały, powiewający na wietrze szal. Przedstawiane w formie pamiętnika wydarzenia, które stanowią tło misji, sprawiły, że przy ostatecznej, z niemal 200 misji, gracz w pełni identyfikował się z bohaterem gry. Ostatnia misja, w

której dochodziło do pojedynku jeden na jeden z samotnym pilotem wroga tuż po zakończeniu wojny, skłaniała do chwili namysłu nad sensem wojny. Mówiąc krótko - w 100% klasyczna gra komputerowa,



dają nam nie tylko wrodzy piloci, ale także naziemna obrona przeciwlotnicza, warunki atmosferyczne (oślepiające słońce), niedoskonałości konstrukcyjne ówczesnych samolotów (zacinające się silniki i działka)



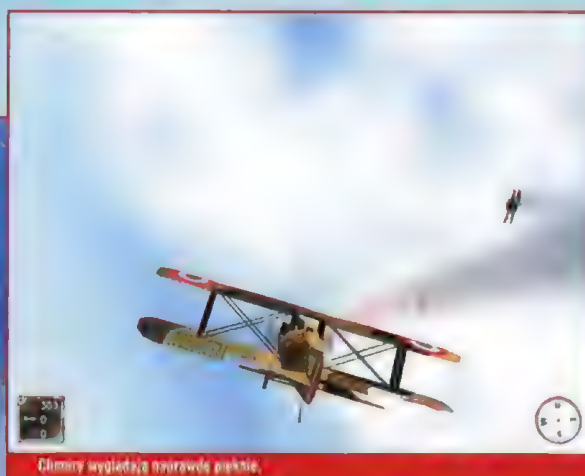
oraz niezbyt fortunne sterowanie.

W trakcie gry usiądziemy za sterami 3 różnych samolotów – tyle samo modeli samolotów niemieckich przyjdzie nam strącać z francuskiego nieba. Maszyną kierujemy, poruszając po ekranie małym celownikiem za pomocą myszy lub klawiatury. Niestety sterowanie klawiaturą odpada, jest bowiem zbyt mało precyzyjne, natomiast na ruchy myszki samolot reaguje zbyt gwałtownie – tak, że nawet najdrobniejsze poruszenie gryzoniem powoduje dużą zmianę ustawienia samo-



lotu względem ziemi. Czułość myszki można wyregulować – ale właściwie nie udało mi się znaleźć ustawienia optymalnego. Albo samolot dobrze się pilotowało, ale w trakcie pojedynków reagował niezbyt zwinnie, albo w pojedynkach szybkie zwroty nie stanowiły problemu, natomiast utrzymanie stałego kursu i wysokości podczas normalnego lotu na miejsce patrolu było niemal niewykonalne. Po dłuższym treningu udało mi się opanować sterowanie maszyną na wystarczającym poziomie – cała redakcja jednak przypłaciła to wysłuchiowaniem pokaźnej liczby przekleństw i okrzyków.

Wadą Asów jest też na pewno brak zdecydowania autorów – głównym założeniem było na pewno stworzenie gry zręcznościowej, ale w trakcie prac ktoś wpadł na pomysł, by zwiększyć realizm rozgrywki. O ile zacinające się silniki i karabiny są OK (choć mam wrażenie, że specjalnie zacinają się w najmniej odpowiednim momencie), tak nadsterowność samolotu (wynikająca ze zbyt małej masy w stosunku do mocy silnika), niewielka ilość amunicji i ogólna trudność w zestrzeleniu samolotów



Chmury wyglądają naprawdę pięknie.

wroga to już chyba przesada. Tym bardziej że jak na prawdziwy symulator realizmu tu za mało – np. samoloty są zbyt odporne na zderzenia w powietrzu, nie ma widoku z kokpitu, pominięto start i lądowanie, a modele samolotów nie odzwierciedlają uszkodzeń tak jak powinny.

Trzeba mimo to przyznać twórcom gry, że niektóre elementy Asów przestworzy zaskakują wysołą jakością wykonania. To raczej tylko szczegóły, ale np. efekt oślepiających refleksów słońca czy

chmury są wykonane naprawdę do dobrym poziomie i z chęcią zobaczyłbym taką implementację np. cumulusów w innych pozycjach. Niestety, jak już pisałem – plusy gry to smaczki zbyt małe, by



Czasem walka toczy się tuż przy ziemi.

podciągnąć w górę jej ocenę. Asy przestworzy oferują solidną grafikę, oprawę dźwiękową, która nie przeszkadza, przywoitą grywalność w trybie na jednego gracza i w multiplayerze (niestety tylko 8 graczy). Gdyby kosztowała 100 zł, odradzałbym zdecydowanie, jednak za 30 zł – przynajmniej z góry wiadomo, jakiej klasy produkt dostajemy.

Prawdziwe asy przestworzy

Tytuł asa przestworzy przyznawany był podczas pierwszej wojny światowej tym pilotom, którzy mieli na koncie co najmniej 5 podniebnych zwycięstw. To, co rozumiano dokładnie pod pojęciem "podniebne zwycięstwo", różniło się w zależności od kraju – dla pilotów angielskich było to nawet zmuszenie wrogiego samolotu do lądowania (szczególnie w pierwszym okresie wojny), dla Niemców liczyło się tylko potwierdzone zestrzelenie samolotu, a Francuzi czasem zaliczali doń także poważne uszkodzenie maszyny wroga. Ponadto dowództwo lotnictwa angielskiego i francuskiego zaliczało także pilotom samoloty zestrzelone grupowo, natomiast według regulacji niemieckich zestrzelony samolot mógł przypaść w udziale tylko jednemu pilotowi (zazwyczaj temu, który posłał wień ostatnią seję). Wśród asów przestworzy najsłynniejszymi byli Anglik Edward C. Mannock (61 zestrzeżeń), Francuz René P. Fonck (75), Amerykanin Edward V. Rickenbacker (25) oraz Niemcy Manfred von Richthofen (80) i Ernst Udet (62), jak też Austriak Godwin Brumowski (35). Pilotów samolotów myśliwskich uznawano za swoistą arystokrację sil zbrojnych, ludzi pełnych wytworności i elegancji, posługujących się kodeksem honorowym.



Edward C. Mannock



03/2002

6+

Producent: Tatanka ■ Dystrybutor: Infomedia ■ Internet: <http://asy.strefa.pl/asy>
Wymagania: Celeron 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB ■ Akcelerator: wymagany

■ płynny engine z niezbyt wygórowanymi wymaganiami sprzętowymi (min. melne w zupełności wystarczają) ■ efekty graficzne (słońce, chmury) ■ niewysoka cena
■ engine płynny a e mało szczegółowy ■ trudne do opanowania sterowanie ■ zbyt duży realizm, jak na grę zręcznościową ■ zbyt mały realizm jak na symulator

PLANET OF THE APES

■ El General Magnifico

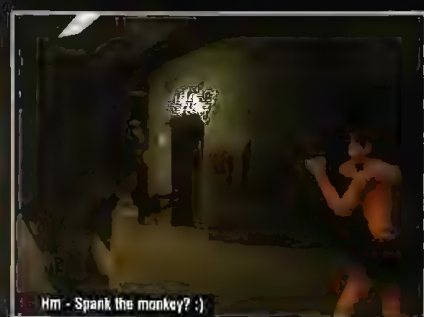
Meteorologia według Terry Pratchetta - to nauka wyjaśniająca, jak to się dzieje, że niewielki motylek, zatrzepotawszy skrzydłkami gdzieś w dżunglach Brazylii, potrafi wywołać wietrzyk, który może rozwinąć się do tego stopnia, że w postaci niszczącego wszystko tornada pustoszy środkowy Teksas. Skoro tak, to meteorologowie powinni zająć się odszukiwaniem tego drania - motylka, by zlikwidować huragan w zarodku. Jesteśmy w tej dobrej sytuacji, że my znamy nazwisko tego, który wywołał huragan zatytułowany "Niekończąca się Historia o Planecie Małp".

Gdzieś w połowie lat pięćdziesiątych (dokładniej w 1963), mało skądinąd znany francuski pisarz, Pierre Boulle, napisał książkę "Planeta Małp". Treścią książki są przygody astronauty z rozbitego statku, który ląduje na planecie, gdzie dominującym gatunkiem są małpy. Ludziom, traktowanym jak gatunek niższy, grozi ni mniej, ni więcej, tylko eksterminacja. Gdy po rozlicznych perypetiach udaje mu się w końcu zbiec z małpiej planety i wrócić na Ziemię, na lądowisku witają go... małpy. Książeczka była cienka dosłownie i w przenośni (około 200 stron druku). Przeczytał ją amerykański reżyser Franklin J. Shaffner, który doznał podczas lektury takiego wstrząsu, że w 1967 roku nakręcił film "Planeta Małp". Zrobił on Oscara za efekty specjalne i za niezwykle plastyczne małpie maski bohaterów (dzieło znanego hollywoodzkiego charakterysty - Teda Chambersa). Ponieważ gra przynajmniej w początkowych momentach jest jakby ilustracją filmu (z którego aktualnie zrobiono remake), więc zechciejcie pozwolić, bym wam pokrótce opowiedział jego treść.

Gra ma całkiem przyzwoitą grafikę, która nie stawia przesadnych wymagań sprzętowi i na przeciętnym klonie PC-ta pójdzie całkiem dobrze.

W pierwszej połowie XXII wieku Ziemia wysyła do gwiazd statek kosmiczny Kasjopea (Cassiopeia) - napęd ulega awarii, skutkiem czego pokładowy komputer wyszukuje najbliższej planety, na której członkowie załogi (dwaj panowie i dwie panie) mogliby sobie jakoś poradzić. Planeta taka została znaleziona, statek ruszył ku niej na resztkach paliwa, a po wylądowaniu okazało się, że jeden z członków załogi (kobieta), niestety, nie żyje. Pozostali trzej kosmonauci wyruszają w poszukiwaniu jakichkolwiek oznak cywilizacji.

Po ożywczej kąpieli w jeziorze okazuje się, że ktoś im "rąbnął" kombinzonę, przystroiwszy się zatem w gustowne "przybrankę" z liści, ruszają dalej. Niedługo potem trafiają na rozległe pole kukurydzy, gdzie pracują (?) jakieś dzikusy... i zaraz potem następuje sytuacja, którą



Hm - Spank the monkey? :)



Oprócz bijatyk, nie brakuje też okazji do wykazania się intelektem.



Nie mogło braknąć pięknej i uroczej, skąpo odzianej dziewczynki.



Cut - scenki nie są porównujące.

Angole określała zwieźle "Shit hit the fan". Ni z gruchy, ni z pietruchy zaczyna się strzelanina, nagonka na młode wilki i ogólnie nielecha rozpierducha. Nasi bohaterowie rzucają się do ucieczki, ścigani przez jadące na koniach i uzbrojone w broń palną goryle (pokażcie mi konia, który udźwignie goryla, a powiem, że jego mamusia musiała wdać się w romans ze słoniem). Jeden z kosmonautów ginie na miejscu, drugi dostaje postrzał w krtani, trzeciemu też się obrywa. Główny bohater ląduje w jakiejś klatce.

Okazuje się, że dominującym gatunkiem na planecie są małpy (z tym że trwa cicha rywalizacja pomiędzy szympansem i gorylami, przypominająca nieco rywalizację na tle rasistowskim). Ludzie, owszem, są, ale nieznanym mowy dżikusów szympansy traktują tak, jak w XIX-tym wieku afrykańscy koloniści traktowali stada pawianów nekające bananowe plantacje. Nasz dziański kosmonauta ma pewnie kłopoty z mówieniem (postrzał w krtani), trafiwszy więc do jakiegoś badaw-



Ech, trzeba było nie wylądować z kłaki.

czego laboratorium, usiłuje przekonać młodego szympansa (dr Comellusa i jego przyjaciółkę dr Zinę) o tym, że powinno się go traktować jak istotę rozumną, czemu energicznie sprzeciwia się kostyczny kierownik katedry, prof. Zaius. Comellus i Zina głoszą naukową herezję, twierdząc, że człowiek jest brakującym ogniwem małpiej ewolucji. A swoją drogą, Taylor powinien być od razu zwrócić uwagę na to, że szympansy mówią po angielsku - ale wobec gigantycznej zarozumiałości Anglosasów gotów jestem uwierzyć, iż uznał to za rzecz naturalną. Był w Polsce za Sasów taki szlachcica, który się upierał, że panięskie nazwisko Ewy z raju brzmiało Pierozynska.

Po licznych perypetiach, uwolniwszy z niewoli seksowną Nową (Nową?), która w planach Taylora ma odegrać rolę przyszłej pramatki Ewy, bohaterki i nieśmieszny Amerykanin, uciekają do Zakazanej Strefy, odkrywając zagrzebaną na poły w piasku... Statuę Wolności. Wynowa filmu jest więc gorzka niczym piołun - zwycięstwo Taylora jest daremne, bo uciekając z małpiego raju, mógł przynajmniej wierzyć, że gdzieś tam, daleko, w głębinach Kosmosu istnieje Ziemia, na której właściwy porządek rzeczy jest zachowany - a odnalezienie ruin Nowego Jorku to złudzenie tylko ko mu odbiera. Dramatyczny ostatni okrzyk pułkownika: "Szalenci, co-

ście zrobili?!" odebrano chyba słusznie jako zdecydowane ostrzeżenie ludzkości przed popełnieniem zbiorowego samobójstwa.

Wszystko to skłania do tego, by do gry - zrobionej przez Ubi Soft i Interactive Fox - "Planet of Apes" podejść z nabożnym niemal szacunkiem. Niestety owego szacunku nie na długo wystarczy. Ale po

kolei.

Gdybym miał rzec, która ze starych gier przypomina mi POTa, rzekłbym, że... Redguard. Nasz bohater ma do wykonania pewną misję - początkowo walczy tylko o przetrwanie, ale potem robi się coraz bardziej ciekawie. Rzecz nawet nie w tym, że wszechobecne małpy uprzykrzają jak mogą życie naszemu bohaterowi. Pozornie jest to typowa naparzanaka, ale okazuje się, że nie w waleniu palą sprawą. O ile w grze Throne of Darkness trener wyczerpywał sprawę i w zasadzie jego zastosowanie odbierało grze 95% uroku, o tyle POTa wcale przed trenerem nie pęka. Zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że w niektórych fragmentach trener uniemożliwi ci skończenie gry.

Gra w zasadzie nie powala na nogi świeżością pomysłów, ale może to i dobrze. Nasz bohater potrafi biegać, skakać, wciągać się "ręczyca" w górę, umie także pęzać albo fażić w postawie mocno pochylonej. Dla nerwowych i nieufnych dobra rada - nie zabijajcie wszystkich spotkanych małp, bo kto wywiezie naszego bohatera na zewnątrz? I nie mylicie czerwieni z fioletem!

...Wszystko to jest wielce godne podziwu, tyle że nie budzi emocji. Dla fana przygodówek za wiele tu akcji, fan akcji "zmańszy się", że zagadki za trudne. Niezła za to jest muzyka - nastrojowa i ponura (kurczę blade, ostatnio niemal każda gra ma muzykę "nastrojową i ponurą"). Ta jednak w istocie jest na miejscu, bo też świat, w którym przyszło się zmagać z losem naszemu bohaterowi, nie należy do przyjaznych. Ale sami sobie wybraliśmy, kupując grę.

Gra ma całkiem przyzwoitą grafikę, która nie stawia przesadnych wymagań sprzętowi i na przeciętnym kłonie PC-ta pójdzie całkiem dobrze. Firma Ubi Soft musiała oczywiście obarczyć ją grzechem pierworodnym - a tym jest interfejs, nawet niedy, tylko absolutnie wykluczający użycie myszy. W wyrobach tej firmy jest to tak powszechne, że zaczynam mieć brzydkie podejrzenia, że jej szefowie mają stale pogłębiający się uraz do drobnych gryzoni. To się jednak daje wyleczyć!

I oczywiście grzech największy - brak możliwości zapisu gry w dowolnym momencie. I znów godzi się powiedzieć, że ilekroć zobaczę logo Ubi Softu, przeszywa mnie dreszcz emocji... spartola czy nie? Rządki się zawo- dą. Trzeba jednak powiedzieć, że w tej akurat grze nie jest to bardzo dokuczliwe - za każdym razem, kiedy np. zechcesz oddać naturze, co jej się słusznie należy, i zająrzeć tam, gdzie rzadko świeci słońce, straciś najwyżej ze trzydzieści minut gry. Potem zresztą dość szybko wracasz do tego miejsca, no bo już wiesz, co i gdzie trzeba wetknąć. Z drugiej strony, trzeba jednak rzec, że gra ma w sobie coś, co skłania gracza do kolejnych prób. A tego wielu innym, może nawet lepiej opracowanym grom, brakuje.

5+

Producent: Ubi Soft ■ Dystrybutor: Ubi Soft ■ Internet: <http://www.ubisoft.com/>
support ■ Wymagania: 300 MHz Pentium II, Wn 55/96/2000, ME 64 MB RAM ■
Akcelerator: korekcyjny



■ dobra grafika ■ dobra muzyka i całkiem przyzwoita grywalność

■ Brak możliwości zapisu gry w dowolnym momencie, ale to, uz w zasa-
dzie wszystko

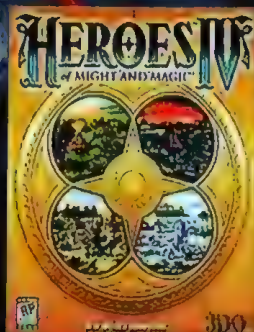
OZON!



Wygrał!

Logitech Wingman Force
Satan 300
try, gazytry, etc.

Promocja!



79zł 99zł

W dalszym ciągu w promocji:



Etherlords 79zł



Kozacy 79zł



Wiggles 79zł

Co trzeci zakup
premiowany koszulkąDołącz do najbardziej
aktywnej społeczności
graczy!

login

Art of Magic: Magic & Mayhem

gem

Art of Magic - sequel Magic & Mayhem - jest, podobnie jak poprzedniczka, strategią czasu rzeczywistego wymieszaną w nierównych proporcjach z role-playing. Warto jednak nadmienić już w tej chwili, że jej twórcy - brytyjski Climax - nie odważyli się na zejście ze ścieżki wytyczonej przez Magic & Mayhem i AoM stanowi w zasadzie jej remake. Jeśli więc grałeś w M&M - jesteś w domu, jeśli nie - wyobraź sobie coś na kształt Warcrafta z dużą ilością efektów świetlnych i też już będziesz wiedzieć, czego się spodziewać.

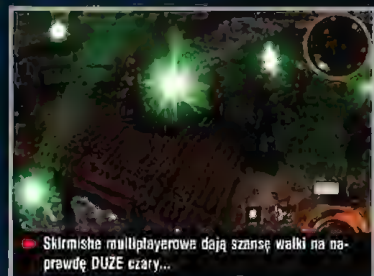
Pierwszym zadaniem gracza w AoM, po szybkiej instalacji (uwaga - zajmuje sporo miejsca na dysku!), jest obejrzenie średnio interesującego intro. W tym momencie gracz już wie, czego się spodziewać - że oto stoi w butach nowego zbawcy własnego świata. Nie jest też niczym nadzwyczajnym sposob, w jaki stworzono tę postać - a w tym szczególnym przypadku jest to młodzieniec imieniem Aurax, który w pierwszy dzień dorosłego życia, dowiaduje się, że "moc jest wyjątkowo silna w twojej rodzinie". Nieco tylko bardziej nietypowe jest to, że nie od samego początku jesteś tegoż świata pępkiem, łatwo wyczuć to choćby w tonie rozmów stanowiących zwyczajowy wstęp do poprzedzających - oni naprawdę nigdy nie słyszeli o jakimś tam Auraksie! Niemniej - dla role-playing standardowa fabuła typu "od zera do bohatera" plus nieodczyny motyw prywatnej vendetty (konieczność pomśzczenia śmierci ojca i odnalezienia porwanej siostry) nie są absolutnie żadnym novum. Raczej wręcz przeciwnie.

Tych z was, którzy stawiali się na role-playa z walką rozgrywaną w czasie rzeczywistym - również zmuszony jestem rozczarować. Na dobrą bowiem sprawę elementów z gier-z-odgrywaniem-ról jest niewiele. I tak - kampania w Art of Magic i zarazem historia czarodzieja Auraksa jest jednowątkowa: na mapie odkrywają się kolejne miejsca o znaczeniu dla rozwoju gry (i bohatera) szczególnym i nie sposób - w drodze ku ostatecznemu zwycięstwu - ich ominąć. Co prawda, na podobieństwo chociażby Dark Omen od czasu do czasu natra-

fiamy na ślady nieliniowości, czyli konieczność wyboru kolejnej z misji. Nie oczekujcie jednak stworzenia zupełnie nowego wszechświata czy innego zakończenia biografii - ot, po prostu będziesz mieć wybór kolejności ich wykonywania w zakresie: "teraz las, później góry - czy odwrotnie?". Z role-playing pozostały także rozwój bohatera (o tym za chwilę) i tworzenie drużyny, w trakcie gry bowiem prócz nieustraszonych (do chwili gdy padną w boju) wrogów, natrafisz także na wiernych i chętnych do pomocy w trudnych chwilach przyjaciół.

Trudnych chwil zaś w Art of Magic nie brakuje. Nic dziwnego - sensem i treścią gry, jak każdego szanującego się RTS-a, jest stawianie przed graczem zadania, jakie daje się wykonać jedynie metodą zbrojnej konfrontacji. W tym przypadku, zgodnie z tytułem, walka bazuje na Sztuce Magii - to dzięki niej możliwe staje się stworzenie własnej armii z przyzwyczajonych z bogowie-raczą-wiedzieć-skąd potworów. Naturalnie potęga i... moc tych ostatnich, zależą od twojej własnej wielkości (wspominamy już rozwój bohatera, o którym - ciągle za moment). Początkowo więc będą to jedynie wilki i orły, jednak wraz z rozwojem akcji i wzrostem poczucia własnej mocy zaczniesz tworzyć cziady i trolli, gryfony i harpie, a nawet, o zgrozo! - demony i smoki! Warto też rozważyć ewentualne wątpliwości - magiczny arsenał naszego herosa nie kończy się na typowych "summon-spellach". Prócz nich jest on w stanie np. regenerować nadwątlone siły własne bądź sprzymierzeńców (heal) czy miotać kule ogniste (fireball), słowem - wykorzystywać większość czarów z dowolnego magicznego fantasy.

Jednak magia to materia bardzo ulotna i żaden jej adept nie może korzystać z jej zasobów bez ograniczeń. W AoM istnieją trzy takowe. Pierwszym jest skończoność naszej własnej "masy" - po jej wyczerpaniu



machnięcie ręką wywoła, miast eksplozji gdzieś po drugiej stronie planszy, pogardliwy śmiech przeciwnika. Nie jest jednak na szczęście tak, że niemożliwe jest jej "odrestaurowanie". Nie, tę kwestię rozwiązują

Kręgi Mocy ("Places of Power"), swoiste "artofmagicowe" i wyglądające jak nieszczęście depczących trawniki i niepatrzących przy tym pod nogi - stacje paliwowe. Ustawienie postaci w ich centrum spowoduje otoczenie postaci falą wyładowań magicznych i powolne, lecz stałe odnowienie jej mocy. Co ciekawe, nie jest niezbędne samodzielne okupowanie tych miejsc - równie dobrze za piorunochron magicznych wyładowań może służyć dowolny z przywołanych stworów, który w magiczny (czytaj: niezrozumiały) sposób przetransferuje moc na swego władcę, dodając ją do jego puli. Nawiasem mówiąc, takie "przenoszenie mocy" szybko staje się niezbędne - zajęcie bowiem każdego kolejnego jej źródła dodatkowo przyspiesza regenerację potencjału magicznego. Czyli - innymi słowy - im więcej kręgów kontrolujesz, tym jesteś silniejszy!

Wracając do ograniczeń - drugim z nich jest liczba jednostek, jakie jest w stanie kontrolować nasz heros. I należy to rozumieć bardzo dosłownie - mając poziom kontroli 17 - tyle tylko jednocześnie jednostek ma prawo formować swoją armię. Trzecim wreszcie - konieczność doboru tymczasowego "arsenału" czarów jeszcze przed bitwą, w jakiej będą one



wykorzystywane. Wybór ten wymuszony jest założeniem, że każdy z czarów składa się z dwóch elementów: składnika materialnego oraz jego "bazy" - talizmanu sił świata. Przez to (co jak dla mnie jest jedną z najciekawszych elementów Art of Magic) w zależności, czy daną gałąźkę, grzybek czy inny kamień umieścisz w talizmanie ładu, równowagi czy chaosu zostanie stworzony inny czar! Problem jednak w tym, że baz czarów jest mniej niż ich komponentów. A więc może się zdarzyć, i zdarza się, że w trakcie bitwy zmuszeni jesteśmy przyznać, że źle oceniliśmy sytuację, bo stada niezupełnie martwych aż proszą się o pogrzeb ("buri"), nie zaś wybrane przez nas leczenie. W tej też sytuacji cieszyć jedynie może fakt, że w każdej chwili masz prawo powrotu do menu i ponownego wyboru najwłaściwszych - tym razem - czarów, dzięki czemu możliwe stanie się pokonanie wszelkich przeciwności i... zdobycie doświadczenia, przeliczanego następnie na kolejne punkty charakterystyki Auraksa, co niewątpliwie przyda się w kolejnym z zadań.

Ano właśnie - punkty doświadczenia to ostatnia z pozostałości role-playing w Art of Magic. Ich liczba bazuje na stopniu trudności i wykonaniu misji (np. rozmowa z X, znalezienie Y, pokonanie Z) i służy rozwojowi własnej charakterystyki. Jednak i ona nie wydaje się być czymś nadzwyczajnym: możesz bowiem jedynie podpakować Auraksa fizycznie, zwiększyć jego potencjał magiczny (manę), wreszcie oddalić wspomniany limit stworów, nad którymi jesteś w stanie panować. Słowem - tu również potwierdza się, że wszystkie elementy role-playing,

graczy tak dzieje się jedynie przy ustawieniach maksymalnych gry, a engine, na którym powstało Art of Magic, jest na tyle elastyczny, że możliwe staje się dostosowanie gry do poziomu strawnego nawet dla niezbędnego minimum - PIII300 i 64 MB RAM!

Mimo tych wszystkich wymienionych zalet nie sądzę jednak, by - o ile nie stało się tak przy Magic & Mayhem - Art of Magic mogło być przełomem w życiu gry. Jak już bowiem zostało powiedziane we wstępie, AoM cierpi na niezwykle wręcz wtórność w stosunku do pierwowzoru. Na dobrą sprawę o jej odrębności stanowią jedynie trzy elementy: otwarcie się świata Magii na trzeci wymiar, stworzenie lepszej ilustracji muzycznej (utwory muzyczne mnie osobiście kojarzyły się z soundtrackiem z "Gladiatora"; warto też dodać, że Art of Magic korzysta z systemu inteligentnej, tj. dostosowującej się do tempa akcji muzyki. Wreszcie - dodanie niezłego, przynajmniej, trybu multiplayer. Niestety to ludzkie podobieństwo sprawia, że zarzuty stawiane Magic & Mayhem są zasadne także w przypadku Art of Magic.

Tak porównie dadzą się wami we znaki problemy z AI jednostek, które - kiedy jest ich zbyt wiele - wyraźnie zaczynają sobie przeszkadzać (np. blokując możliwość ataku innymi). Podobną niefunkcjonalnością cechuje się interfejs gry, który stanowi może świetny skądinąd przykład tego, jak pięknie, dążąc do maksymalnego uproszczenia tegoż, można uzyskać efekt zupełnie nieoczekiwany. Ten tu bowiem, jakkolwiek faktycznie umożliwia obsługiwanie gry wyłącznie za pomocą myszy (LPM - wybór postaci/czaru, PPM - potwierdzenie/wykonanie), wyraźnie ułatwia również mylenie się i nie raz i nie dwa razy zdarzyło mi się marnować manę, gdy zyczyłem sobie jedynie przemieścić Auraksa i vice versa - czasem ruszał w bój on, nie zaś zawyżane posiłki... Wreszcie może drażnić stylizowany, ale ultrapoprawny na szkolny sposób i przez to niestety martwy angielski, jakim posługują się herosi.

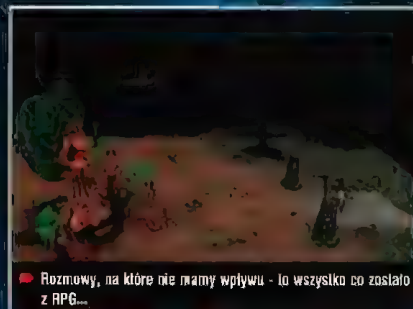
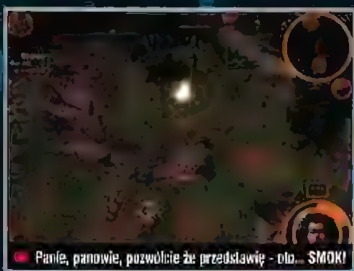
Najpoważniejszym grzechem gry jest jednak dopiero to, że bardzo szybko przyska wrażenie uczestniczenia w fantastycznej przygodzie, ustępując poczuciu wypełnia-



jakie znalazły się w AoM, zostały bezwzględnie przykrojone na potrzeby RTS-a.

RTS-owi właściwy jest natomiast jak najbardziej "artof-magicowy" tryb multiplayer - mianowicie klasyczne Last Man Standing, do ośmiu (!) graczy równocześnie! Spórą jego zaletą jest także to, że jako strona służyć może - jak w StarCraft - bohater kierowany przez AI. Inną - że mamy możliwość wyboru bohatera (można więc sprawdzić, jak to jest być straszliwym Maliciusem, a nawet - o zgrozo! - własną siostrą - Nadią!). Ustalenia poziomu ich zaawansowania w Sztuce Magii i określenia dokładnych warunków potyczki - m.in. wymuszenia stosowania tych samych czarów itd. W nich też wreszcie w pełni docenić można skalę bitew i splendor graficzny Art of Magic - tu bowiem pojedynki magów wraz z ich nieliczną switą rzeczywiście stają się zwiastem prawdziwych armii złożonych z ogromnych stworów, które to są z kolei zmuszone ugiąć się pod potężnymi i niezwykle efektownymi wizualnie czarami!...

Zasługą za ten stan rzeczy przypisać należy na rzecz naprawdę znakomitego engine'u 3D. Pozwala on nie tylko w płynny sposób przejść od izometrycznego view, w którym możliwe jest niemalże liczenie włosów na głowie bohaterów, po widok "z lotu ptaka", w którym stają się oni niewielkimi ruchomymi punkcikami w krajobrazie, ale i rozliczyć duże ilości obiektów oraz towarzyszące im równocześnie efekty. Naturalnie im większe bogactwo wizualne, tym większe obciążenie dla systemu, któremu przyszło je obsługiwać, więc już przy kilku odpalonych równocześnie, a co bardziej spektakularnych (czyli zasobożernych) czarów, zauważalne stają się przestoje, a we wspomnianych zaś powyżej magicznych "młynach" liczba klatek animacji spada sporo poniżej akceptowalnego poziomu (na PIII500, 256 MB RAM i GeForce). Na szczęście dla



nia wciąż tego samego zadania. Naprawdę niewiele trzeba, by dojść do wniosku, że ta gra to zbiór tuziaco podobnych do siebie nawzajem misji, a jedyną różnicą jest silniejszy przeciwnik i mocniejsze czary. Nic dziwnego przeto, że łatwo o znalezienie skutecznego sposobu ich zaliczania polegającego na możliwie najszybszym opanowaniu większości dostępnych Kręgów Mocy, stworzenia najpotężniejszej, dostępnej armii i jednej, jedynej i udanej próby przebicia się do wrogiego czarodzieja, bez wklania się w walkę z jego poplecownikami, gdyż z chwilą śmierci maga, padają także przywołane przezeń magiczne stwory. Nic dziwnego też, że Art of Magic bardzo szybko przestaje cieszyć, a zaczyna nużyć.

Z tych też powodów niemożliwe jest wystawienie oceny wyższej niż 7. Jeśli jednak dotąd przechodzą ci przyjemne cieszysz się na myśl o Magic & Mayhem - Art of Magic - bierz w demno. Nie obraż się mimo to, jeśli nie spotkasz mnie w tym świecie - ja bowiem wracam do czegoś bliższego moim upodobaniom - do Etherlords przeplatane go z Dark Omen.

7

Producent: Bethesda ■ Dystrybutor: Virgin ■ Internet: <http://aom.bethsoft.com/main.htm> ■ Wymagania: PIII300, 64 MB RAM, gigabajt miejsca na HDD ■ Akcelerator: min. 32 MB



■ engine ■ efekty czarów ■ niezła kampania singla i dobre potyczki multiplayer



■ na dalszą metę (dł/n) izy ■ średnio funkcjonalny interfejs

Knights & Merchants

The Peasants Rebellion

■ Pepin Krootki

Życie średniowiecznego chłopca nie było niczym godnym pozazdroszczenia. Pewnie każdy mały lub duży chłopiec choć raz w życiu zapragnął zostać rycerzem bądź samurajem. Nikomu jednak nawet przez myśl nie przejdzie, by zostać pańszczyźnianym kmieciem. Żywoć taki nie satysfakcjonował najwyraźniej samych chłopów, czemu dawali wyraz w licznych buntach i powstaniach, którymi naznaczona jest historia wieków średnich.



Podytuję "The Peasants Rebellion" wskazywałby, iż nowa odsłona Knights & Merchants będzie opowiadała o jednym z takich właśnie wydarzeń. Nic bardziej mylnego. Na próżno szukałem tu oddziałów zbuntowanego chłopstwa - w zamian uświadczylem potyczek z regularnym wojskiem i nic ponad to, co już przerabialiśmy w poprzedniej części K&M. Zresztą już podczas wprowadzenia do pierwszej misji autorzy nie kryją się z tym, że naszym przeciwnikiem nie są wcale chłopcy, lecz "szlachetcy renegaci" (przynajmniej dobrze, że nie "szlachetni renegaci"). Więc o co ten cały szum z "Peasants Rebellion"?

Czytelnik, który dobiega do tego momentu, ma prawo przypuszczać, że czyta recenzję drugiej części - swego czasu znanej i lubianej - strategii. Z takim też nastawieniem przystępowałem do testowania gry, jednak bardzo szybko rozwiła się wszelkie moje nadzieje. TPR nie wymaga pierwszej części Knights & Merchants, bo... Tak naprawdę to sam nią jest, wzbogaconą jedynie o nową

go. Dystrybutor nie omieszkaj jednak przypomnieć nam o tym w osobnym punkcie: cyt. "nowy towar i pożywienie - ryby". Z "pożywieniem" mogę się zgodzić, lecz jakież z tych okonków i ukłęków towar, skoro nie są one przedmiotem wymiany handlowej (podobnie jak każde inne dobro w tej grze; ciekaw jestem, dlaczego nazywa się "Kupcy i rycerze"?). Tym bardziej nie mogę się zgodzić na nazwanie K&M "symulacją zarządzania średniowieczną gospodarką". Zupełnie nie rozumiem, jak można było użyć w tym kontekście słowa "symulacja", skoro w grze zupełnie pominięto brak chociażby zależności lennych (które - jak wiemy - rzutowały na społeczeństwo, ekonomię, a także sposób myślenia). Przykro mi, że muszę tu posłużyć się ostrymi słowami, ale wypisywanie tym podobnych bzdur obraża inteligencję klientów. Przecież każdy, kto ma choćby średnie wykształcenie, powinien wiedzieć, że nie wystarczyło wyszkolić "rekrutów" i dać mu wierzchowca oraz zbroję, by zyskać w ten sposób lojalnego rycerza (choć ta piękna idea doprowadziłaby zapewne do szczytowania niejednego egalitarystę)). Jak długo twórcy gier będą nas



✓ Zapewnienie dobrej przepustowości dróg to połowa sukcesu.

K&M - PR wzbogacono jedynie o nową kampanię i parę bajerków, jakich spodziewamy się zazwyczaj po edycji kolekcjonerskiej. Niech was nie zwiedzie nowy tytuł i opakowanie. Tak naprawdę to nowa jest przede wszystkim CENA.

jeszcze ogłupiać tym podobnymi banialukami? Na litość boską, przecież do takiej gry zasiadają młodzi ludzie (i jest ona dla nich w pewnym sensie źródłem wyobrażenia o świecie - a śmieszniemi, że w przyszłości stanie się nim w jeszcze większym stopniu).

Ale co ja będę narzekał, skoro dla osoby, która zaakceptowała projekt pudełka, nawet średniowieczne - z punktu widzenia współczesnego gracza - cieniowanie Gourauda jest godnym wyróżnienia, skomplikowanym efektem graficznym... Podobnie mają się sprawy z renderowanymi przerywnikami filmowymi, których urozmaicenie i jakość wołają o pomoc do nieba. Na pewno nie jest to kolejna rzecz, jaką warto było chwalić się (na opakowaniu).

Znaczącym udogodnieniem w stosunku do poprzednich K&M jest funkcja kompresji czasu, niestety (żeby nie było za dobrze) tylko jednostopniowa. Mimo jej wprowadzenia "Rycerze i Kupcy" nadal plasują się w ścisłej czołówce komputerowych pożeraczy czasu. Ukończenie typowej misji polegającej na rozbudowie wioski trwa kilka, a nawet kilkanaście godzin. Gra jest przy tym trudna i mniej wprawni gracze zmuszeni będą wydobyć z siebie dodatkowe pokłady cierpliwości.

Sama rozgrywka nie doczekała się zbyt wielu zmian. Wszystko to, co wkurzało nas w poprzednim wydaniu, tym razem doprowadza już do szewskiej pasji. Kiedy wyszkołimy przez niuwegę piekarza, lecz nie dysponujemy jeszcze możliwością wybudowania piekarni, nowy podwładny będzie do końca misji stał beczynnie i od czasu do czasu zaglądał do gospody, uszczuplając zapasy



✓ Własny rynek, lepiej dać chłopu wędkę.

kampanię i parę bajerków, jakich spodziewamy się zazwyczaj po edycji kolekcjonerskiej. Czytając entuzjastyczne slogany, jakie umieszczono z tyłu opakowania, miałem niejasne odczucia, jakoby nawet ich autorzy mieli problemy z doszukaniem się w grze wielu godnych podkreślenia atrakcji.

Tak więc mamy tu czternaście "zupełnie nowych" misji, o których mogę napisać tylko tyle, że nawet odrobinę nie odbiegają od wyznaczonych przez pierwszą kampanię standardów. Sytuacji nie ratuje wprowadzenie kilku nowych typów jednostek oraz profesji rybaka. Tę ostatnią, jak pamiętamy, wprowadzono nawet w pierwszych The Settlers. Z zawodem rybaka lub raczej wędkarza (bo poczynione obserwacje tak raczej nakazywałyby nazywać tego jegomościa) wiąże się oczywiście sprawa uwzględnienia w rozgrywce wiktuałów pochodzenia rybne-



cennego jadu. Odprawienie lub przekwalifikowanie bezrobotnego jest niemożliwe, bo - widocznie - nie przewidziano takiej ewentualności. Podobnie, choć może nawet bardziej dobitną, jest niemożność wydawania rozkazów pojedynczym podwładnym (pomocnikom czy budowniczym), podczas gdy ci zachowują się niekiedy co najmniej irracjonalnie. Pozostaje patrzeć, jak cumie radośnie parady pod ogniem wroga. Najbardziej jednak doskwiera konieczność wydawania rozkazów każdemu oddziałowi wojska z osobna. Poważnie utrudnia to dowodzenie, podczas gdy wystarczyłoby zastosować sprawdzony system z kreśleniem na ekranie prostokąta, celem zaznaczenia pożądaných jednostek.

Sztuczna inteligencja stoi na żenującym już dzisiaj poziomie. Szczególnie widać to podczas przegrupowywania oddziałów. Proste, wydawałoby się, manewry i zmiany szyku owocują totalnym zamieszaniem oraz bałaganem. Przydzielenie do oddziału jednego dodatkowego żołnierza powoduje trwającą kilkanaście sekund ogólną dezorganizację. W tym czasie żołdacy bez składu ni ładu zamieniają się miejscami, dreczą w tę i z powrotem... Obraz nędzy i rozpacz. Na szczęście przeciwnik nie ma na tyle oleju w głowie, by to wykorzystać, wybierając moment do ataku. Również obrona nie jest jego mocną stroną.



Kiedy zniszczymy główne siły komputerowych formacji, zaczyna ją stosować typową RTS-ową taktykę. Miast zgrupować większy oddział, kiedy tylko wyszkolony zostanie wojownik, od razu posyłany jest na rozstrzelanie.

Dziwne, bo przecież - jak już wspomnieliśmy - mieszkańcy świata K&M jedzą teraz nie tylko chleb i kiełbasę, lecz także ryby. Fosforu powinno być zatem pod dostatkiem. Kto wie, może AI byłaby znacznie lepsza, gdyby twórcy K&M TPR sami zaczęliby wcinąć owoce morza, miast serwować je bohaterom gry?

Grafiki opisywać nie warto, bo i zmian tu jak na lekarstwo. Strona wizualna, choć nadal słiczna i lukrowana, aż zęby bołą, traci myśłą. Niech was nie zwiedzie nowy tytuł i opakowanie. W The Peasants Rebellion nowa jest przede wszystkim CENA.

3

Producent: Joyman & Ent./Złxex Ent. ■ Dystrybutor: Topware Interactive & Internet: www.topware.pl ■ Wymagania: Pentium 233, 64 MB RAM, karta graficzna z 4 MB pamięci, CD-ROM x4, 90 MB na HDD, Win'95 ■ Akcelerator: niepotrzebny



■ zrecenzowałem przed chwilą grę ■ która być może ma jakieś plusy...



■ ...ale były tak dobrze ukryte, że ich, za diabła, dojrzeć nie potrafiłem!

OLN

U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TAKĄ SAMĄ CENĘ

- Stałe koszty wysyłki: 8 zł
- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2-3 dni
- Programy wydane w solidnym opakowaniu
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

Zamówienie programu za minimum 60 zł - dostajesz firmowy portfelik

W MARCU DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK

W MARCU DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRA NIESPODZIANĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)

W MARCU DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LITANKĘ LUB PORTFELIK

SKLEP WYSYŁKOWY

TOMSOFT

AUTORYZOWANY PARTNER
im GROUP

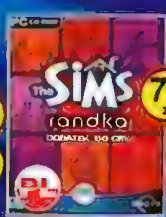
CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 10 do 18

ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa, tel. (22) 636 90 24,

(601) 282 363, fax: (22) 831 84 10, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

SKLEP INTERNETOWY

WWW.TOMSOFT.COM.PL



Milvus vs Predator 2	99	Empire: Earth - pl	121	Oil Tycoon - pl	29,9	Sims Total - pl	141	Swat 3D	49
Baldur's Gate Srebrna Ed. - pl	69	GTA 2 - pl	69	ONI	49	Sims Bravo - pl	191	Throne of Darkness - pl	121
Call to Power 2	49	Half-Life Generacja	49	Pizza Connection 2 - pl	49,9	Soul Reaver 2	121	Tomb Raider 2	39
Champ. Manager 2001/2002	121	Kiss Psycho Circus	49	Przygody Ryśka-pl (od 18 lat)	29,9	Star Trek Away Team	49	Tropico - pl	99
Champ. Manager 3	39	Knight's & Merchants 2 - pl	59	Rajska Wyspa(dod.do Tropico)	49	Star Trek Voyager Elite Force	49	Vampire: the Mask	49
Commandos - Behind Enemy L.	39	Kozacy - pl	99	Serious Sam: Drugie Starcie-pl	69	Star Wars: Battle for Naboo	69	Warcraft 2 - misje	49,9
Commandos 2	121	Max Payne - pl	99	Settlers-Zestaw Kolekcjon.-pl	151	Starcraft + Broodwar	49,9	Wiggles -pl	99
Diablo 2 + Pan Złoczeźnia-pl	151	Mortal Kombat 4	39	Silent Hunter 2 - pl	99	Summoner	49	Z: Steel Soldier - pl	39

AKCESORIA LOGITECH



AKCESORIA MEDIATECH

AquaNox

GATUNEK: **AKCJA**

Rok 2666. Minęło pięć lat od zakończenia wojny z Bionitami. Pięć lat względnego spokoju dla niedobitków, którym udało się uciec pod powierzchnię oceanów przed oznaczającą koniec dawnego świata nuklearną zagładą. Pięć lat i Aqua stoi u progu nowego kryzysu. U progu wojen z dawno zapomnianymi bogami.

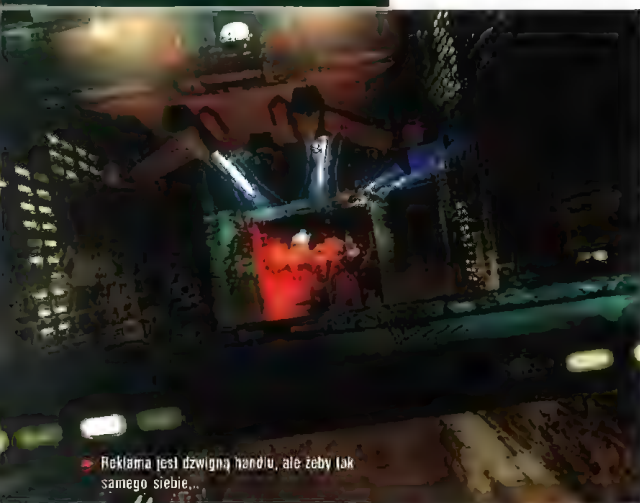
■ Allor

wszystkich bardziej zaawansowanych opcji, dzięki czemu dawny symulator futurystycznych okrętów podwodnych - wprawdzie całkiem prosty, na który żaden fan Silent Huntera nawet by nie spojrzal, ale zawsze to jednak symulator - trafił do kategorii rozbudowanych strzelanek. Właściwie można by nawet zaryzykować stwierdzenie, że gra stała się wręcz (i jedynie...) rozbudowanym FPP, zwłaszcza przy standardowym sterowaniu (w użyciu jest wtedy myszka i nieśmiertelne W/S/A/D), ale na szczęście można to zmienić.

Cra mieści się - tak samo zresztą jak i jej poprzedniczka - na jednej płycie CD. Do wyboru są dwa rodzaje instalacji: w rozszerzonej na twardy dysk kopiowane są również filmiki, które jednak bez wpływu na przyjemność gry można odtwarzać z CD-ROM-u. Dzięki temu gra zadowala się mnie, więcej czterystoma megabajtami wolnego miejsca, co, zważywszy na jej wygląd, jest wynikiem co najmniej dobrym. Bo wygląda ona po prostu świetnie! No, ale zanim rozpiszę się o wrażeniach wzrokowych, wypada jeszcze choćby jednym zdaniem wspomnieć o pierwszym uruchomieniu gry. Tym bardziej że bardzo polecane jest wcześniejsze ściągnięcie i zainstalowanie patcha o numerku przynajmniej 1.15, który to zresztą w przypadku Windows XP jest wręcz niezbędny. Bez niego AquaNox zamiast uruchomić pierwszą misję, bez słowa kończy

Póki co nasz bohater, "Dead Eye" Flint, ma jednak na swojej głowie poważniejszy - przynajmniej dla niego - problem. W czasie powrotu z krótkich wakacji ktoś kradnie bowiem jego ukochany Succubus! A najemnik bez łodzi... Na szczęście paru znajomych jeszcze Flintowi zostało: jeden z nich, El Topo, daje mu do ręki starą śm'eciarkę (na szczęście uzbrojoną) i zadanie, któremu tylko on może poddać. No, niezupełnie, bo zniszczenie zalegających w okolicy śmieci zbyt wielkich umiejętności nie wymaga, ale w obecnej sytuacji jakoś przecież powrót na szczyt zacząć trzeba.

AquaNox to ogólnie rzecz biorąc sequel słynnego ongiś Archimedean Dynasty, czyli swego czasu najładniejszej gry dla podwodniaków, okraszanej w dodatku ciekawą fabułą i przyciągającą do monitorów swą akcją. Piszę "ogólnie rzecz biorąc", bo mimo wielu podobieństw jest to już jednak gra nieco inna, w dodatku adresowana do nieco innego kręgu odbiorców - w założeniach zresztą znacznie szerszego. Zrezygnowano bowiem praktycznie ze



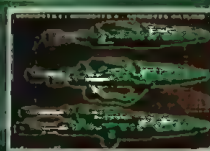
Reklama jest dzwignią handlu, ale żeby tak samego siebie...

Poszukiwacze pięknej grafiki tudzież świetnej strzelanki mogą się dalszymi poszukiwaniami nie męczyć - obecnie i tak nie fajniejszego na PC nie znajdą! Jako ambitna strzelanka gra AquaNox jest po prostu perfekcyjna. Przynajmniej jeśli chodzi o grywalność.



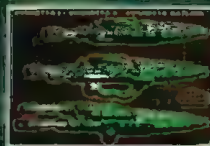
To, nie jest artwork - habitat El-Topo tak właśnie wygląda w grze!

Walki z wielkimi statkami może nie są ciekawym powrodoim, ale lepiej się do nich przyzwyczaić. Na szczęście nie będziesz wobec nich całkiem bezbronny - trzeba tylko bardzo chcieć i odpowiednio długo naciskać przycisk fire!



Vengetta 1

Energia kinetyczna strzału: 140 MJ
Energia EMP strzału: 0 MJ
Czas przeładowania: 0,4 s
Cena: 2200



Vengetta 2

Energia kinetyczna strzału: 140 MJ
Energia EMP strzału: 0 MJ
Czas przeładowania: 0,2 s
Cena: 5900



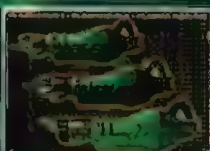
Venetox Gatling

Energia kinetyczna strzału: 140 MJ
Energia EMP strzału: 0 MJ
Czas przeładowania: 0,1 s
Cena: 12 400



Plasma Gun 1

Energia kinetyczna strzału: 400 MJ
Energia EMP strzału: 4 MJ
Czas przeładowania: 0,4 s
Zużycie energii: 1 jednostka/strzał
Cena: 9000



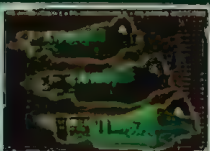
Plasma Gun 2

Energia kinetyczna strzału: 400 MJ
Energia EMP strzału: 4 MJ
Czas przeładowania: 0,2 s
Zużycie energii: 1 jednostka/strzał
Cena: 15 100



Plasma Gatling

Energia kinetyczna strzału: 400 MJ
Energia EMP strzału: 4 MJ
Czas przeładowania: 0,1 s
Zużycie energii: 1 jednostka/strzał
Cena: 33 700



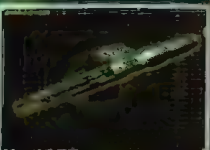
Laser Gatling

Energia kinetyczna strzału: 700 MJ
Energia EMP strzału: 0 MJ
Czas przeładowania: 0,12 s
Zużycie energii: 2 jednostki/strzał
Cena: 71 200



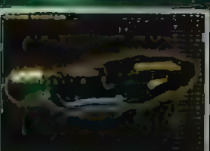
Hidron

Energia kinetyczna strzału: 1600 MJ
Energia EMP strzału: 0 MJ
Czas przeładowania: 1,2 s
Cena: 9200



EMPactor

Energia kinetyczna strzału: 0 MJ
Energia EMP strzału: 62 MJ
Czas przeładowania: 1 s
Zużycie energii: 4 jednostki/strzał
Cena: 8500



Doom Mortar

Energia kinetyczna strzału: 2400 MJ
Energia EMP strzału: 60 MJ
Czas przeładowania: 2 s
Zużycie energii: 12 jednostek/strzał
Cena: 27 700



Sztylet

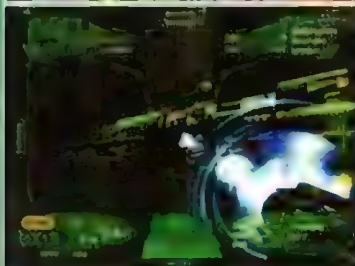
Energia kinetyczna strzału: 6000 MJ
Energia EMP strzału: 0 MJ
Czas przeładowania: 4,0 s
Zużycie energii: 50 jednostek/strzał
Cena: 73 300

działanie i wyrzuci nas na pulpit (w Windows, serii 9x tego problemu nie ma, ale ze patchi poprawia nie tylko problem z nagłym powrotem do systemu, warto go zainstalować - bez XP). Na szczęście łaska duża nie jest, można ją było zresztą znaleźć i na naszym CD-ku, zaś po jej zainstalowaniu gra działa bardzo stabilnie we wszystkich wersjach okienek.

Po wyborze optymalnego kompromisu między jakością grafiki a szybkością jej wyświetlania (najlepiej ustalić to uruchamiając misję pojedynczą, by się niepotrzebnie nie stresować kampanią, a konkretnie całą związaną z nią otoczką w rodzaju filmików i dialogów) przychodzi pora, by wcielić się w rolę Flinta. Żeby się jednak do tego zadania odpowiednio przygotować, warto poświęcić parę chwil na obejrzenie filmu wprowadzającego. Bo choć na upartego można do AquaNoxa podchodzić jak do ładnie wyglądającej, lecz bezmyślnej strzelanki, tym samym ignorując wszystkie filmiki i rozmowy, znacznie przyjemniej jest się w ten świat włączyć. Jest naprawdę przegmaty, a weterani Archimedean Dynastii znajdą tu



► Czasami na walkę aż miło się popatrzeć, choć na dłuższą metę nie jest to jednak najlepsza taktyka.



► Kolejny duży statek, w dodatku nie nasz, ale za to zmięczony przez naszego pływającego Gallio.

całkiem sporo nawiązań do starych dzieł. A jeśli ktoś w prequela nie grał? Nic straconego, bo w żadnym wypadku nie jest to do szczęścia niezbędne - wszystkie potrzebne do jego osiągnięcia informacje (przynajmniej jeśli chodzi o rozumienie fabuły) i tak się tu znalazły.

No dobra, a o co - ogólnie rzecz biorąc - w tej grze chodzi? Wcale nie tak wielkim uproszczeniem można by napisać (co zresztą w chwili obecnej czynię), że cała gra składa się z trzech powtarzanych w kółko faz: (1) czytania informacji tekstowych, z których dowiadujemy się o wydarzeniach mających miejsce w świecie Aqua oraz o czekającym nas zadaniu, (2) odwiedzin w sklepie, gdzie sprawdzamy (po otrzymaniu nowego zastrzyku gotówki), czy możemy wymienić łódki lub uzbrojenie na nieco lepsze, oraz (3) misji, która - generalnie rzecz biorąc - polega na zniszczeniu wszystkiego, co się rusza, a na radarze zaznaczone jest na czerwono.

W praktyce nie jest to jednak wcale takie "hop siup". I to wcale nie dlatego, że na standardowych ustawieniach grafiki radaru - niet. Nie jest to bowiem wcale duży problem, bo i bez radaru ze znalezieniem najbliższego wrogiego celu kłopotów nie ma. Czego nie można powiedzieć o walce.

Bo zbyt prosta to ona nie jest. I to nawet na standardowym poziomie trudności. Żeby jednak nie było niedomówień - misję są wprowadzić trudne, ale jednocześnie i bardzo przyjemne. Przynajmniej jeśli ktoś lubi walkę, no a e takie są przecież założenia tej gry, więc chętnych do

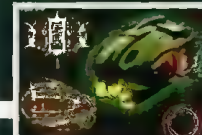
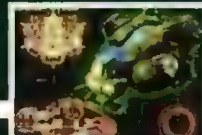
rzucenia się w jej wir nie powinno zabraknąć. Tym bardziej że trudność związana jest tutaj nie z rozgryzaniem klawiszologii czy z nauką skoordynowanego naciśnięcia dziesięciu klawiszy naraz, a z umiejętnościami przeciwników oraz ich liczbą. Właściwie to nawet z ich liczbą na pierwszym miejscu. Taktyka, mimo iż jak najbardziej przydatna, ogranicza się tu w zasadzie jedynie do odpowiedniego wyboru celów. No i do słuchania poleceń wydawanych przez komputer pokładowy naszej łódki. Tak swoją drogą, w tym komputerze - a w każdym razie w jej - bo to oczywiście ona - głosie, postaci i charakterze można się bez większych problemów zakochać. Ech, te wspaniałe zakręglone wielokąty!

No ale nie o tym miało być, więc zostawmy senne marzenia komputerowca na boku, a wróćmy do tego, co komputerowcy maniaków rajcuje wcale nie mniej, czyli do dobrej (w dodatku bezpiecznej, bo przecież wirtualnej) rozpiętki. Żeby jednak móc coś więcej o niej napisać, wypada poświęcić troszkę miejsca opisowi naszych narzędzi pracy, czyli dostępnych łodzi podwodnych (a właściwie okrętów, bo przecież służą jak najbardziej do walki), ich uzbrojenia oraz wszystkiego, co się z tym tematem łączy. Na początek łódki

Ich dokładne dane techniczne znajdziecie - o ile was zainteresują - w ramach, tutaj zaś skupię się bardziej na zaznaczonym już wcześniej temacie sterowania nimi. Aha, żeby nie było niedomówień - misję - przyczyn ideologicznych zamienię na joya, zostawiając sobie jednak klawisze W/S/A/D. W końcu też się do nich przez tych parę lat przyzwyczailiśmy! A że używa się ich dokładnie w tym samym celu co w normalnym FPP (czyli przód, tył oraz strafe na boki), nie bardzo jest sens z nimi kombinować. Na upartego jest to oczywiście jak najbardziej możliwe - tym bardziej że dla niektórych bardzo przydatna może być na przykład para klawiszy odpowiadająca za strafe w pionie, ale jakoś osobiście za nimi wcale nie tęskniłem, zwłaszcza że pełnej swobody ruchu w AquaNoxie jednak nie mamy - nie bardzo daje się na przykład lecieć do góry nogami, o zrobieniu pętli także trzeba niestety zapomnieć. Nie są to jednak manewry typowe dla okrętów podwodnych, więc w zasadzie ciężko to uznać za jakąś znaczącą wadę... choć z drugiej strony nie da się ukryć, że czasami tych możliwości mocno brakuje, ale to pewnie przez zbyt wielkie przywiązanie do symulatorów kosmicznych...

Wracając jednak do naszych łodek - tzn. ich uzbrojenia. Każda z nich może zabrać na pokład dwie pukawki, parę torped oraz nieco ekwipunku specjalnego. Na pierwszy rzut oka nie jest to wiele, zwłaszcza gdy człowiek przypomni sobie dodatkowe wieżyczki strzelnicze z Archimedean Dynastii z wybieranym przez pilota oprogramowaniem i systemem uzbrojenia... Cóż, osobiście ich brak uważam za jedną z największych wad gry, ale jeśli ktoś w nich nie zasmakował w prequela, narzekać na uzbrojenie nie będzie. Bo wbrew pozorom dwie bronie plus parę torped w zupełności do niezłej rozrywki wystarczają! Tym bardziej że niemal każda z nich ma dwa rodzaje strzałów, więc w zasadzie dysponujemy czterema rodzajami ataku. Ale i tak to nie jest tu najważniejsze. Największe wrażenie robią bowiem efekty działania broni. Ech, tego się niemal nie da opisać!

O grafice już wprowadzić co nieco napisałem, ale nic nie poradzę, że mnie po prostu urzekła. Żeby ją jednak w pełnej krasie podziwiać, trzeba mieć akcelerator z Vertex i Pixel Shaderami, co w praktyce oznacza karty oparte na GeForce3 (lub lepsze, bo teraz premierę powinna mieć już GeForce4) tudzież ATI Radeon 8500 (lub nowsze, które także powinny być już - w chwili gdy czytacie te słowa - dostępne), a to łączy się z wydatkiem ponad tysiąc złotych. Tyle tylko, że gra powala i bez takich monstrów! Bo w domciu grałem na zwykłym, półtorarocznym GeForce2MX z 32MB RAM-u, a i tak wizualnie AquaNox mnie powalał! W dodatku nie było problemów z pełnymi detalami, mimo rozdzielczości 800 x 600, w 32-bitowym kolorze... ech, nie bardzo wiem, jak to zrobili, ale po z górą dwóch tygodniach grania nadal się wyglądem AquaNoxa zachwycam! Efekty świetne po

 Toiler Klasa: łódź zwiadowcza Maks. prędkość przy ruchu do przodu: 115 km/h Maks. prędkość przy ruchu do tyłu: 79 km/h Maks. prędkość przy ruchu na boki: 58 km/h Maks. prędkość przy ruchu w górę/dół: 58 km/h Czas osiągnięcia maksymalnej prędkości: 4,0 s Wytrzymałość pancerza kinetycznego: 16 000 MJ Wytrzymałość osłony EMP: 900 MJ Maks. liczba torped: 4 Długość: 7,3 m Zwrotność: słaba Cena: 0 (okręt startowy)	 Drowsy Margie Klasa: mały transportowiec Maks. prędkość przy ruchu do przodu: 104 km/h Maks. prędkość przy ruchu do tyłu: 72 km/h Maks. prędkość przy ruchu na boki: 68 km/h Maks. prędkość przy ruchu w górę/dół: 36 km/h Czas osiągnięcia maksymalnej prędkości: 4,2 s Wytrzymałość pancerza kinetycznego: 25 000 MJ Wytrzymałość osłony EMP: 1100 MJ Maks. liczba torped: 6 Długość: 25,0 m Zwrotność: średnia Cena (dopłata do Toilera): 1000 kredytów	 Avenger Klasa: łódź zwiadowcza Maks. prędkość przy ruchu do przodu: 140 km/h Maks. prędkość przy ruchu do tyłu: 97 km/h Maks. prędkość przy ruchu na boki: 68 km/h Maks. prędkość przy ruchu w górę/dół: 68 km/h Czas osiągnięcia maksymalnej prędkości: 3,0 s Wytrzymałość pancerza kinetycznego: 22 000 MJ Wytrzymałość osłony EMP: 1000 MJ Maks. liczba torped: 6 Długość: 10,5 m Zwrotność: średnia Cena (dopłata do Toilera): 6900 kredytów	 Skipjack Klasa: łódź zwiadowcza Maks. prędkość przy ruchu do przodu: 166 km/h Maks. prędkość przy ruchu do tyłu: 115 km/h Maks. prędkość przy ruchu na boki: 83 km/h Maks. prędkość przy ruchu w górę/dół: 83 km/h Czas osiągnięcia maksymalnej prędkości: 2,6 s Wytrzymałość pancerza kinetycznego: 20 000 MJ Wytrzymałość osłony EMP: 900 MJ Maks. liczba torped: 5 Długość: 7,3 m Zwrotność: bardzo dobra Cena (dopłata do Toilera): 16 200 kredytów
--	--	--	---

prostu zaskakują, a różnorodność kolorów, ogrom szczegółów... Well, czego takiego jeszcze po prostu nie widziałem!

Ponadto jest to jedna z naprawdę niewielu gier, w których wielkie obiekty są po prostu wielkie! Właściwie jedyne, z czym mógłbym tę grę pod względem grafiki porównać, to Independence War 2. Tyle tylko, że AquaNox jest jeszcze lepszy! Woda nie jest bowiem pusta - pływający w niej plankton (kwestię jego występowania na głębokości, dajmy na to, pięciu tysięcy metrów, pozwolę sobie przemilczeć), nie daje nam zapomnieć, gdzie jesteśmy - a dodatkowo walczymy jeszcze nad dnem morskim. Przecież nym dnem morskim! Ze wspaniale grającymi na nim światłami, z rosnącymi na nim roślinkami... Kurczę, zdaje sobie sprawę, że takie zachwyty nie wszystkim muszą się podobać, ale niestety nie na to nie poradzę!

Chociaż spróbuję - zmieniając nieco temat z zachwyty ogólnych do obiecanego kilka akapitów temu broni. Wprawdzie z góry uprzedzam, że nią też będę się zachwycał, ale zapewniam was, że jest tego jak najbardziej warta! Tu najprostsza Vendetta (po szczegółowo odsyłam do ramki), smugi zostawiane przez wyrzeliwane przez nią pociski... wygląda to jak cała reszta (czyli świetnie!), ale żeby móc w pełni docenić kunszt twórców, trzeba się dorobić wersji wielolufowej. Taaha, prawdziwa jazda zaczyna się dopiero z Gatlingami! Wyrzeliwany przez nie strumień energii (lecający ołów też w końcu przenosi energię, czyż nie?) robi po prostu oszołamiające wrażenie! Tak perfekcyjnie wyglądającego w działaniu uzbrojenia jeszcze po prostu nie było! I dotyczy się to nie tylko Vendetty! Bronie energetyczne już wprawdzie tak wspaniałych śladów nie zostawiają, ale za to posyłają przez nie w kierunku wroga strumień światła... ech, znowu się zaczyna... prezentuje się nie mniej efektownie! Również i przez mniej szybkostrzelny, ak na przykład Doom Monar ze swoim powolnym pociskiem (wyglądającym nieco jak bomba głębinowa - zresztą, niemal równie ciężko nim w coś trafić, ale jak się już trafi...) - czy przypominający quake'owego Rail Guna Sizzler (ma nawet wbudowany zoom!). Może i efekty działania tych broni mogą się co niektórym wydawać nieco przesadzone, ale za to jak to wszystko wygląda!

Także i towarzyszącym walce odgłosom niczego nie brakuje. Wprawdzie na kolana - jak grafika - nie rzucają, ale że od dłuższego już czasu w dziedzinie dźwięku niczego nowego nie wynisłono, nie jest to w żadnym wypadku wada. Tym bardziej, że jeśli chodzi o współgranie z bodźcami docierającymi do nas za pośrednictwem oczu, sprawują się perfekcyjnie! Tak samo ma się sprawa i z pozostałymi towarzyszącymi grze odgłosami. I nie chodzi tu jedynie o odgłosy pocisków bębniących po wrażliwym pancerzu, choć nie da się ukryć, iż jest to odgłos nad wyraz przyjemny!

Równie klimatycznie jest bowiem i pomiędzy poszczególnymi misjami, kiedy to nasz bohater ląduje na jednym z habitatów. Odgłosy jego życia... heh, niemal namacalnie stają się te tysiące metrów wody nad głowami! Ale to nie wszystko, bo poza ilustrowaniem samych miejsc nie mniej ważną funkcją odgłosów jest wprowadzanie odpowiedniego klimatu. Klimatu pewnego niepokoju, pewnej beznadziejności. Cóż, świat Aqua to najprzyjemniejszych, nie należał i bez nowego niebezpieczeństwa, a co dopiero teraz!

Jednak klimat budowany jest nie tylko przez muzykę i odgłosy, ale również, a właściwie nawet przede wszystkim w czasie rozmów z innymi mieszkańcami tego świata. Stąd też moje wcześniejsze stwierdzenie, że choć wszelkie dialogi można sobie odpuścić, lepiej im jednak trochę czasu poświęcić. Faktem jest wprawdzie, iż dialogom można się jedynie biernie przysłuchiwać, nie mamy na nie bowiem żadnego wpływu, ale już sam wygląd naszych rozmówców (taaaa, nie da się ukryć, iż grafików odpowiedzialnych za 2D mają wcale nie gorzych!) wiele o świecie gry mówi. A gdy dochodzą do tego jeszcze ich głosy - zarzuty o niewczuwanie się w rolę na pewno im nie grożą!

Wszystkie kwestie są bowiem wypowiedziane głosem - póki co tylko po angielsku, choć polski dystrybutor napomknął coś o przygotowywanym spolszczeniu, ale na razie to jeszcze nic pewnego - i wyszły bardzo, ale to bardzo dobrze.

A jak to wszystko się przekłada na grywalność? Ano - bezpośrednio! Fakt, że ze względu na bardzo duże tempo akcji nie ma się zbyt wiele czasu na podziwianie widoków, ale że i sama walka świetnie się prezentuje, praca grafików na marne w żadnym wypadku nie poszła.

Duża w tym zasługa nie tylko tempa akcji, ale i trzech skrzydłowych, którzy dość często nam towarzyszą. Dzięki ich obecności ma się wrażenie uczestniczenia nie w jakichś małych, nlewinnych potyczkach, a w prawdziwych bitwach! Woda aż roi się od latających na wszystkie strony pocisków, od pozostawianych przez torpedy śladów, wreszcie od wirujących w niej okrętów! Taaa, nie jest to może to, co miłośnicy symulacji lubią najbardziej, ale jako ambitna strzelanka gra AquaNox jest po prostu perfekcyjna! Przynajmniej jeśli chodzi o grywalność.

Podobnie jest zresztą i z fabułą. Wiadomo wprawdzie, że po raz kolejny czeka nas ratowanie świata, ale droga do niego prowadząca jest tak pokręcona, tyle w niej zwrotów i nowych wątków, że tę drobną wtyłkość można jej bez najmniejszych oporów wybaczyć. A jak się to ma do oceny całłościowej?

Cóż, to już akurat zależy od sposobu patrzenia na tę grę. Jeśli bowiem wzięją ją jedynie za prostą strzelankę, to w zasadzie - poza niezbyt fajnym setupem - nie ma się tu do czego przyczepić. Nie można jednak zapominać, że wcześniej był Archimedean Dynasty, a w tym wypadku parę minusów się jednak znajdzie: jak choćby brak wieżyczek strzelniczych, różnic w cenie ekwipunku czy jego osiągalności - wszystkie systemy dostępne dla gracza na danym etapie gry można kupić w dowolnym miejscu za dokładnie taką samą cenę. Dla kogoś dopiero w ten świat wchodzącego nie ma to może większego znaczenia, ale na pewno włączenie tych elementów do gry nikomu by nie zaszkodziło.

Co nie zmienia faktu, że poszukiwacze pięknej grafiki tudzież świetnej strzelanki do czasu ukończenia AquaNoxa mogą się dalszymi poszukiwaniami nie męczyć - bo obecnie i tak nic fajniejszego na PC nie znajdują!



Wraży Shizzler w akcji! Wygląda pięknie, ale gdyby przeleciał tylko parę metrów niżej, byłoby gorąco!

Nie myślcie, że walczycie jedynie tylko z okrętami - jak widać natura także chce mieć coś do powiedzenia!

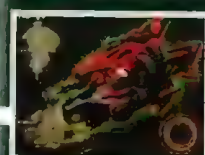


9

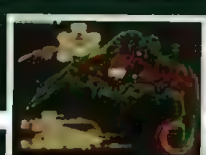
Producent: Fish Tank/Mass'ive Development ■ Dystrybutor: Lemon Interactive
Internet: www.aquanox.de ■ Wymagania: W95 + W2000, D rectX 8.0, PL 400 MHz, 128 MB RAM ■ Akcelerator: niezbędny, GeForce nader wskazany

■ niesamowita grafika ■ niewyłączna k.m. ■ pokręcona fabuła ■ sporo łódek, broni, m. s. i. ■ superakcja ■ za jeszcze lepszą cenę!

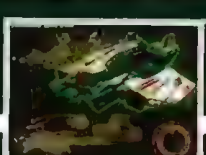
■ za dużo uproszczeń w stosunku do Archimedean Dynasty ■ w Win-ows XP bez patcha nie pójdzie



Vortex
Klasa: hybryda łodzi zwiadowczej i bombowca
Maks. prędkość przy ruchu do przodu: 137 km/h
Maks. prędkość przy ruchu do tyłu: 97 km/h
Maks. prędkość przy ruchu na boki: 68 km/h
Maks. prędkość przy ruchu w górę/dół: 68 km/h
Czas osiągnięcia maksymalnej prędkości: 2,9 s
Wyrzymałość pancerza kinetycznego: 36 000 MJ
Wyrzymałość osłon EMP: 5600 MJ
Maks. liczba torped: 8
Długość: 22,8 m
Zwrotność: średnia
Cena (dopłata do Toillera): 31 200 kredytów



Suerubus 2
Klasa: łódź zwiadowcza
Maks. prędkość przy ruchu do przodu: 169 km/h
Maks. prędkość przy ruchu do tyłu: 119 km/h
Maks. prędkość przy ruchu na boki: 86 km/h
Maks. prędkość przy ruchu w górę/dół: 86 km/h
Czas osiągnięcia maksymalnej prędkości: 2,0 s
Wyrzymałość pancerza kinetycznego: 40 000 MJ
Wyrzymałość osłon EMP: 1600 MJ
Maks. liczba torped: 10
Długość: 16,6 m
Zwrotność: średnia
Cena (dopłata do Toillera): 51 200 kredytów



Voodoo Krasli
Klasa: bombowiec
Maks. prędkość przy ruchu do przodu: 130 km/h
Maks. prędkość przy ruchu do tyłu: 90 km/h
Maks. prędkość przy ruchu na boki: 65 km/h
Maks. prędkość przy ruchu w górę/dół: 65 km/h
Czas osiągnięcia maksymalnej prędkości: 3,0 s
Wyrzymałość pancerza kinetycznego: 56 000 MJ
Wyrzymałość osłon EMP: 2400 MJ
Maks. liczba torped: 14
Długość: 20,7 m
Zwrotność: świetna
Cena (dopłata do Toillera): 89 100 kredytów



Phobocaster
Klasa: bombowiec
Maks. prędkość przy ruchu do przodu: 180 km/h
Maks. prędkość przy ruchu do tyłu: 126 km/h
Maks. prędkość przy ruchu na boki: 90 km/h
Maks. prędkość przy ruchu w górę/dół: 90 km/h
Czas osiągnięcia maksymalnej prędkości: 2,0 s
Wyrzymałość pancerza kinetycznego: 48 000 MJ
Wyrzymałość osłon EMP: 1900 MJ
Maks. liczba torped: 12
Długość: 20,7 m
Zwrotność: świetna
Cena (dopłata do Toillera): 100 900 kredytów

THRONE OF DARKNESS



GATUNEK: HACK 'N' SLASH

■ Eld

No tak, po raz kolejny postanowiłem dać szansę kulturze Wschodu i zagrać w grę opiewającą wydarzenia w feudalnej Japonii. Decyzja tym łatwiejsza, że Throne Of Darkness to klasyczny 'hack & slash', wyszedłem zatem z założenia, że nie będę zmuszony koncentrować się na skośnookiej fabule, a tym samym bluzgać pod nosem.

Jednak nie czas i miejsce pisać o fabule, gdyż mam tu opisać wrażenia z wersji polskojęzycznej. W sympatycznym pudełku, po obdarciu go z folii, znalazłem dwa mile prezenty od dystrybutora. Nie chodzi mi oczywiście o kopertę z większą ilością zielonych papierków czy też kluczykami od nowego ferrari (podobno takie prezenty otrzymują recenzenci - przynajmniej tak twierdzą złośliwi czytelnicy), a o standardowe wyposażenie każdego egzemplarza Throne Of Darkness, czyli czarną jak smoła banderkę oraz dodatkowy krążek ukrywający w srebrnych rowkach orientálną muzykę. Dla fanów Krajów Kwitnącej Wiśni prezent wręcz wymarzony. To tak, jakby do Rune dodawano hełm z rogami i płytę Einherjer albo Storm - che, che. Wówczas chyba bym wykupił pół nakładu.

Jednak żarty na bok, Instrukcja? Całkiem niezła, choć - moim zdaniem - brakuje jej czegoś, co by sprawiło, że wertowałoby się ją z przyjemnością. To jednak, jak mi się wydaje, bolączka polskich instrukcji. Z rozrzuwaniem wspominał książeczkę do Discworld 2 sprzed at kilku - zrobiono ją naprawdę w pratchettowskim klimacie. Od tamtej pory instrukcje przeważnie niczym nie zaskakują, wszystkie są robione na jedno kopyto. Nieliczny chlubny wyjątek to Return To Cast le Wolenstein. Powróćmy jednak do recenzji TOD-a. Jak już rzekłem, instrukcja do



lepiej dobrana (czyta, k imatyczna). Za plus natomiast należy uznać brak jakichś większych błędów merytorycznych.

Throne Of Darkness jest niezła, lecz wydaje mi się, że brakuje w niej jakiś graficznych ozdóbek, a czcionka mogłaby być z pewnością

Wreszcie sama gra. Po pierwsze - lektor. Co tu dużo mówić: nie gada źle, ale to nie jest jeszcze poziom, jak prezentują lektorzy CD-Projektu. Zresztą tak na dobrą sprawę to Throne Of Darkness nie obfituje w dialogi, zatem lektor nie ma zbyt wielkiego pola do popisu. Zdecydowanie więcej trzeba się naczytać. Co do merytoryki treści napisów nie mam większych zastrzeżeń, ale za to do rodzaju czcionki jak najbardziej. Ponownie nie oddaje ona klimatu - jest za prosta! Owszem, prostota w wielu przypadkach jest rzeczą wskazaną, lecz do Throne Of Darkness bardziej pasowałby odpowiednio stylizowany font. A tak to może i czyta się napisy bez jakichkolwiek komplikacji, ale wizualnie jest nieszczególnie.

Podsumowując, Throne Of Darkness całkiem niezłe zlokalizowano, choć na siłę da się znaleźć kilka buraczków. Mimo to lokalizacja dodaje tej dość przeciętnej grze na tyle uroku, że obcowanie z nią staje się całkiem przyjemne. Jeśli kochacie Diabło i kulturę Wschodu, warto zakupić Throne Of Darkness.

POLONIZACJA

8

Producent: Sierra ■ Dystrybutor: Play-It ■ Internet: www.sierrastudios.com ■ Wymagania: P II 266 32 MB RAM WIN 95/98/2000, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: tak

■ niegorszy głos lektora ■ brak telerowek ■ cedek z muzyką + banderka (okres emie podane przez dystrybutora) ■ cena

■ myślę że czcionka mogłaby być bardziej stylizowana

OFNI

GATUNEK: HACK 'N' SLASH

ZAX

Galaktyczny Wojownik

■ Qn'ik

Straciłem już rachubę, który to raz będę opiewał zalety Zaksa na łamach CDA. Gra przeszła przez wszystkie etapy - od zapowiedzi, przez betę, recenzję, aż w końcu wylądowała w dziale spolszczenia - za każdym razem trafiając do moich rąk. Została jeszcze Świnka, ale ja na pewno nie będę tym, który będzie ją opisywał za kilka lat, wystarczy...

Wybaczyć tę prywatę we śnie - ale musiałem się pożalić, ponieważ Zax zaczyna mi się śnić po nocach. Zainteresowanych grą odsyłam do recenzji sprzed miesiąca albo do tabelki - ja tym razem zajmę się tylko spolszczeniem, za które wziął się CD-Projekt. To - samo w sobie - jest już niebagatelną rekomendacją, gdyż firma ta ostatnimi czasy szczyt się doskonałą jakością lokalizacji własnych gier.

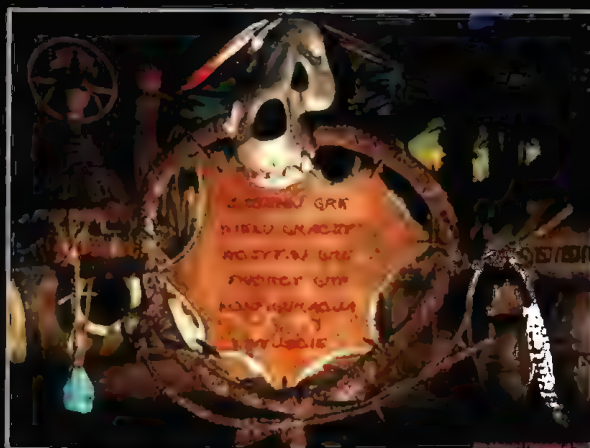
Mam na biurku ładne, duże pudełko - w starym, dobrym stylu, nie żaden "dividik". Otworzyłem, a moim oczom ukazała się instrukcja, karta rejestracyjna i oczywiście płytka z grą - na kubek ani podkładkę pod mysz nie ma co liczyć - nie jest to dziwne, zważywszy na niską cenę gry (niecałe 50 zł).

O grze słów kilka

Zax: Galaktyczny Wojownik to praktycznie niewymagająca myślenia zręcznościówka. Gracz prowadzi postać dzielnego kosmitę - Zaksa - który, chcąc uratować własną planetę, wybrał się w poszukiwaniu bardzo cennej rudy. Pech chciał, że jego statek zepsuł się na nieznanym planecie - zamieszkałej przez wroga nastawione roboty. Jak to w grach bywa - trzeba zabić je wszystkie, ratując przy tym własną skórę i przy okazji świat. Gra JoWood graficznie nasuwa nieodparte skojarzenia z pierwszym epizodem Gwiezdnych Wojen: Mrocznym Widmem - głównie ze względu na wygląd postaci, robotów i niekiedy terenu. Na szczęście jest dużo bardziej pasjonująca.

tych). Nie pudełko jednak zdobi grę - przewertowałem szybko, "dla sportu", instrukcję, co już na początku pozytywnie nastawiło mnie do spolszczenia - nie stwierdziłem żadnych kiksów językowych ani literówek. Niektórych może jedynie drażnić styl, w jakim jest napisana - ale że gra przeznaczona jest raczej dla młodszych graczy, pewna infantyilizacja jest dopuszczalna i zrozumiała.

Po uruchomieniu gry znów zostałem przyjemnie zaskoczony - gdyby nie to, że zbierałem



rudę, nie bardziej kosmicznie brzmiące ore, nie zauważyłbym różnicy w stosunku do wersji angielskiej. Dzieje się tak nie dlatego, iż w grze będzie można zobaczyć choćby jedno angielskie słowo, ale dlatego, że ekipa odpowiedzialna za lokalizację niezwykle wiernie oddała klimat oryginału: głosy tak Zaksa, jak i jego wirtualnej kompanki - Zelon, są niezwykle podobne do oryginalnych - tak samo jak w wersji pierwotnej, Zax do wszystkiego podchodzi z dystansem, jest typem sceptyczno-ironicznym, zaś Zelon jest rzeczowa i na swój sposób - troskliwa. Czasem wydawało mi się, że trochę za bardzo spieszy się z wygłaszaniem kolejnych kwestii, ale to bardzo mało istotny szczegół i w żaden sposób nie wpływa na obraz całości.

Do jakości dźwięku nie mam żadnych zastrzeżeń. Wszystkie głosy są wyraźne, aktorzy mają dobrą dykcję - ani grama amatorszczyzny. Zax: Galaktyczny Wojownik w polskiej wersji jest jedną z nielicznych gier, w którą w ciemno mogą grać nawet gracze twierdzący, że spolszczenia są niepotrzebne i zabijają pierwotny klimat gry. Zdanie to bywało w wielu przypadkach bardzo trafne - ale Zax jest inny. Nie jest to w żadnym razie jakaś ambitna gra - ale jako prezent dla młodszego brata jest w sam raz.

POLONIZACJA

Producent: JoWood ■ Dystrybutor: CD-Projekt ■ Internet: www.jowood.de
■ Wymagania: P1.233, 32 MB RAM, 675 MB HDD ■ Akcelerator: tak



■ profesjonalne podążę e ■ oddane klimatu oryginal. ■ dobra instrukcja



■ zasadniczo nie stwierdziłem... ■ ale są drobne rzeczy, które irytują

8+

■ Michał
Lukasiewicz

Monster Truck Madness 2

Na rynku gier komputerowych znajduje się bardzo mało gier, w ramach których możemy wcielić się w kierowcę tzw. Monster Trucków. Ja sam z gier tego typu potrafię wymienić zaledwie kilka tytułów. Proponuję przyjrzeć się bliżej kilkuletniej już grze o tytule Monster Truck Madness 2.

Monster Truck Madness 2 został wydany w 1998 roku, lecz czas nie wpłynął jakoś specjalnie na jego grywalność. Gra nadal wciąga, a to przecież jest najważniejsze. Zaczniemy jednak od początku. Do dyspozycji gracza oddano 20 modeli olbrzymich aut. Wybór jednego z nich może być więc trudny, ale nie różni się one specjalnie pod względem osiągnięć, więc radzę sugerować się tylko wyglądem, ew. nazwą. Przed rozpoczęciem gry czeka nas jeszcze wybór miejsca, w którym będziemy się ścigać, a tych jest w sumie 13, z czego 3 przeznaczone



Trasom również należą się słowa uznania. Są bardzo zróżnicowane, ale najwspanialsze jest to, że możemy jeździć po całym ich obszarze. Pełna swoboda ruchu sprzyja opracowywaniu nieco nietypowych technik jazdy - można np. jechać po drodze ograniczać tylko do zaliczania checkpointów, a odległość pomiędzy nimi pokonywać przez znacznie krótsze, lecz bardziej wymagające wyżyny, doliny, urwiska czy rzeki. Na trasie każdego rajdu znajdują się statyczne obiekty, które można zwyciężając siłą swego auta staranować - ot, choćby ogrodzenie czy linie telefoniczne. Każda trasa ma unikalny klimat, a co najważniejsze różnią się także stopniem trudności. Jeżeli stracie szansę na dobre miejsce, proponuję zacząć przeczyszczać trasy; bo znaleźć na nich można wiele interesujących miejsc.

Niestety w trybie Single Player nie przygotowano dla nas, graczy, jakichś specjalnych atrakcji, jak chociażby obecne w prawie każdej samochodówce mistrzostwa. Widocznie producenci zapomnieli o wspaniałych trybach, jakie zaserwowali nam w

pierwszej części. Bardzo interesująco prezentuje się natomiast rozgrywka sieciowa. Naprawdę mało ścigatek gwarantuje takie wrażenia w MultiPlayerze. To, że tryb istniejący, jest już wystarczającym powodem, dla którego warto kupić Monster Truck Madness 2. Można go też zakupić ze względu na całkiem niezłą muzykę, ale to kwestia gustu, a o nich się nie dyskutuje.

Nadszedł czas na podsumowanie. Monster Truck Madness 2 wydany został dobre kilka lat temu. Wówczas jego cena skutecznie odstraszała nawet największych zwolenników oryginalnych gier. Teraz, gdy gra zdążyła nieco "ochłoneć", a cena poszła w dół i uplasowała się na poziomie dostępnym dla przeciętnego gracza, zakup jej wydaje się być obowiązkiem każdego fana Monster Trucków. Dodam tylko, że nie zawiedziecie się.



wyłącznie do gry w trybie Multiplayer. Bardzo cieszy fakt, że możemy dowolnie ustawić warunki atmosferyczne panujące w czasie rozgrywki. Choć wybór jest duży, dziwi mnie zbytnie uproszczenie ustawień pogody. Pomijając już fakt, że na niektórych trasach powinny być niedostępne opady tego typu co śnieg, mimo to dlaczego nie można wystartować w rajdzie odbywającym się w nocy przy padającym z nieba białym puchem? Jeżeli chcecie wyciągnąć z Trucka ostatnie poty, warto odwiedzić garaż, gdzie możemy zająć się tuningiem auta. Ustawić tam można parametry skrzyni biegów, zawieszenia oraz opon. No i dobra - wybieramy jeszcze oponentów i GO!

W grze na podziw zastępuje grafika. Może nie jest taka, do której przyzwyczaili nas najnowsze produkcje, ale biorąc pod uwagę, że gra ma już 3 lata, chylę czoło przed programistami i grafikami. Oczywiście wykorzystuje ona potencjał drzemący w akceleratorach 3D. W Monster Truck Madness 2 przyjdzie nam podziwiać przepięknie wykonane opady atmosferyczne, znakomitą grę świateł, no i w końcu nasz najwspanialszy Truck. Poczynania nasze i naszych przeciwników możemy obserwować z 10 ujęć kamery, przy czym w większości przypadków możemy ustawiać takie parametry jak wysokość, odległość czy kąt kamery - ogólnie bardzo przyjemne. Zauważcie, że napisałem "poczynania nasze i naszych przeciwników", gdyż po naciśnięciu klawisza K, możemy obserwować oponentów, co jest troszkę nieuczciwe, ale daje się lubić. Auto prowadzi się w sposób realistyczny i naprawdę trudno zapanować w pełni nad tą bestią. Na nic zdają się umiejętności z gier typu Need For Speed czy Rally Championship. Każda stłuczka odbija się na kondycji naszego wozu, a poza tym w grze zaimplementowano model uszkodzeń, czyli każda kolizja odbijać się będzie na stanie karoserii.





KONKURS Zoltrixa i CD-Action

Edycja I



3x

głośniki PENTAGON

5x



modem INTEGRA

10x



kamera CYBERCAM

20x



modem AQUILA

Odpowiedz na pytanie: **Co to jest SmartDAA?**

- Wykorzystywana wyłącznie w modemach Zoltrix technologia oparta na procesorach Conexant Smart integrująca elementy w celu zwiększenia niezawodności modemów
- Technologia sprzętowego wsparcia dla protokołu V.92, polegająca na możliwości programowego upgrade'u do nowego standardu
- Zwiększenie niezawodności i funkcjonalności modemów poprzez integrację funkcji zabezpieczających przed uszkodzeniami z nowymi możliwościami głosowymi

IMIĘ

NAZWISKO

MIASTO

KOD

ULICA, NR DOMU

Czytelnie wypełniony kupon prosimy wysłać pod adres:
Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o.
ul. Dembowskiego 57/61, 51-667 Wrocław
z dopiskiem "Zoltrix"

Termin nadsyłania odpowiedzi mija 21.03.02 r.

Wyłącznie i autoryzowany dystrybutor



www.megabajt.com.pl



www.cdaction.com.pl



Leading the world in fax-modem technology

www.zoltrix.com.pl

GRY ONLINE
GRY ONLINE



■ Krayt Dragon. Sam odgłos tego maleństwa skłonił Sandmen do panicznej ucieczki. Tu w wersji roboczej, dającej dobre pojęcie o uszczegółowieniu modeli 3D.

→ <http://starwarsgalaxies.station.sony.com/>

STAR WARS GALAXIES

gem

■ Scenka jakby żywcem z Nowej Nadziei, prawda?...



Napisanie tej zapowiedzi zajęło mi, z przerwami, cztery miesiące. Niewiarogodne, gdy spojrzeć na jej niewielką przeciwieństwo objętość. Gdy jednak uwzględnić fakt, że nowe - i wartościowe! - informacje na temat Star Wars Galaxies pojawiają się dosłownie każdego dnia - czy to na stronie, czy znacznie częściej na wyjątkowo chętnie odwiedzanym przez twórców gry forum - nie trudno pojąć, w czym tkwił problem. Po prostu bezustannie rozwijający się temat sprawiał, że trudno było w pewnym momencie uznać: "wystarczy, niczego więcej już nie potrzebuję, by pisać". I... właśnie, wystarczy już wstępu - skoncentrujemy się na Star Wars Galaxies.

Star Wars Galaxies jest pierwszą grą typu MMORPG, czyli Massive Multiplayer Role-Playing (a więc wyłącznie sieciową) osadzoną w nadzwyczaj chłonnym i niewiarygodnie wręcz działającym na wyobraźnię milionów fanów świeżo filmowej trylogii Star Wars. Wiadomo nie od dziś, że jeśli chodzi o prawa do wykorzystania motywów Star Wars, wyłącznym ich dyspozytorem i głównym użytkownikiem jest Imperium Lucasa, w tym jego rozrywkowa gałąź - LucasArts. Jednak na szczycie - ośmielę się stwierdzić - dla graczy decyzja dotycząca stworzenia gry, tak przecież trudnej, gry

mającej stać się pierwszym, faktycznie żywym światem fanów "Gwiezdnych Wojen", gry, w której każdy będzie miał szansę, by być w Star Wars tym, kim zawsze chciał podjęta została przez LucasArts odmienniony - czyli ten, który zauważył, że tytuły wykonane "in-house" nie dorastają do wielkości kinowego obrazu, że gdyby nie Star Wars w nazwie, nikt by się nimi nie zainteresował. (Opinię tę potwierdza nie stety - Galactic Battlegrounds, które, jak dla mnie przynajmniej, jest grą bardzo, bardzo przeciętną...). Mając tę świadomość "LucasArts nowy" zlecił wykonanie Galaxies komuś, kto rzeczywiście wie, jak się to

robi. Trzeba przyznać, że trafił idealnie: najmitą tym okazał się bowiem Sony Online Entertainment (ściślej Verant), gigant odpowiedzialny za sukces EverQuestu i pracujący aktualnie nad inną jeszcze MMORPG - Planetside.

Po tym ogólnym wprowadzeniu wypada przejść do tego, co najbardziej interesujące - szczegółów samego projektu o nazwie Star Wars: Galaxies. Uważny czytelnik wychwycił już zapewne ten niewielki niuans w tytule - mianowicie czemu właśnie Galaxies, a więc galaktyki, a nie po prostu jedna, wprowadzie "odległa", lecz dobrze znana Galaxya? Odpowiedzi na tak postawione pytanie można udzielić dwóch. Pierwsza z nich brzmi tak, że grę pod szyldem "Galaxies" ma się ukazać kilka. Druga, ciekawsza z punktu widzenia gracza, to taka, że użycie liczby mnogiej w słowie Galaxies jest swoistą deklaracją twórców, którzy obiecują niespotykany dotąd rozmach i brak ograniczeń, jakie staną się udziałem graczy w ten MMORPG. W SWG bowiem rzeczywiście najważniejsze mają być nasi bohaterowie, nasze przygody - tworzone przez nas, a więc naprawdę nasze światy! O przyjęciu takiego właśnie założenia świadczy wybór okresu, w ramach którego rozpoczyna się gra - pomiędzy A New Hope a Empire Strikes Back. Wybór tego akurat okresu Wojny Domowej (Buntu), kiedy Imperium - mimo utraty pierwszej Gwiazdy Śmierci - jest u szczytu własnej potęgi, a Rebelia - dzięki zniszczeniu symbolu wszechmocy Tyrana Imperatora - krzepnie i rozwija się, lecz o którym tak naprawdę wiemy niewiele, sprawi, że świat będzie wpływać na graczy w mniejszym stopniu niż oni na świat! Swoją drogą życie w tak





► Panie na prawo, panowie na lewo, czyli przedstawiciele wszystkich 8 grywalnych ras...



spolaryzowanym świecie nie oznacza wcale, że każdy z potencjalnych jego bohaterów musi opowiedzieć się po którejś ze stron konfliktu Imperium Rebella. Mogą oni bowiem wybrać inny sposób na życie, m.in. w ramach ugrupowań przestępczych, np. Huttów (czy - zapewne nie na samym starcie, jednak bardzo prawdopodobne w którymś rozwinięciu gry - federacji Black Sun) bądź niezależnych Player Associations, czyli spontanicznie tworzących się grup graczy. Można też wreszcie przeżyć całe wirtualne życie jako np. handlarz złotem czy fryzjer na którejś z tworzących "galaktyki" planet.

Planet, na których możliwe będzie życie, ma być w SWG kilka (nie do końca wiadomo, ile dokładnie; docelowo być może nawet 16). Jak na tę chwilę znamy zaledwie pięć: Tatooine, Corellię, Naboo i Yavin 4 oraz potwierdzony kilkanaście dni temu Endor. Niech jednak nie zmyli was ta niezbyt reprezentatywna jak na rozmiary galaktyki liczba - każda z planet ma powierzchnię 256 km², a więc czterokrotnie większą niż cały świat Everquest! Także jakość i poziom uszczegółowienia grafiki nie przypominają niczego, czym jak dotąd zachwycano się w grach tego typu. Już w tej chwili - na podstawie choćby "obrazków panoramicznych" (umożliwiających obrót kamery wokół centra nej postaci) czy kilku dużych ujęć rodzinnej planety Hana Solo - Corelli, pokusić się można o stwierdzenie, że tak pięknej gry role-playing, i to nie tylko tej multiplayer-only, nie było! Nie warto też wierzyć tym, którzy twierdzą, że SWG jest po prostu kosmicznym EverQuestem - na potrzeby Galaxies Verant stworzyło bowiem całkowicie nowy engine. Widoczne to jest chociażby w braku istniejących w EverQuestie stref - tu podróże nawet na duże odległości mają odbywać się tak jak w rzeczywistości. (Naturalnie niezbędne w tym przypadku staje się wykorzystanie pojazdów, które w znaczący sposób przyspieszą, ułatwią czy nawet - w razie podróży międzyplanetarnych - umożliwią przemieszczanie się z miejsca na miejsce.) Także udostępniony jakiś czas temu zwiastun fi mowy daje dobre wrażenie ogromu i naturalności świata: zaprezentowano w nim dynamicznie zmieniające się pory doby i stany pogodowe, przykłady flory i fauny czy "drobiazgi", jak refleksy świetlne pęłające po ślizgaczu Luke'a lub kopule R2 oraz wstrząsy wywołane zbliżaniem się Krayta - wszystkie są w stanie przekonać do mocy drzemiącej w engine gry nawet najbardziej wymagających. A przecież nie wolno zapomnieć, że twórcy twierdzą, jakoby to, co mieliśmy okazję w nim zobaczyć, to niezbyt już reprezentatywny stan sprzed dobrych paru miesięcy!

Idźmy dalej. Ras, w których przedstawiciele można będzie się wcielić, jest 8. Tą najpopularniejszą spotykaną w światach SWG będzie, jak wynika z ankiet, rasa ludzi, jednak miłośnicy "chodzących dywanów" - Wookie (Chewbacca), z'elonoskórych Rodian (Greda), ryblookich Mon Calamari (Ackbar), ogonogłowych Twi'leków (Bib Fortuna), jaszczuropodobnych Trandoshan (Bossk), psopodobnych Bothan (Borsk Fey'lya) czy wytatuowanych "rogaczy" - Zabraków (Darth Maul) mogą liczyć na to, że dane im będzie wcielić się w krewnych swych ulubieńców. Warto przy tym wiedzieć, że pojęcie rasy obejmować tu

może zróżnicowane pod względem wyglądu zewnętrzne "grupy etniczne" (tak jest np. z Twi'lekami, których skóra w zależności od rodzimego klanu może przybierać różne barwy), że każda z ras ma żeński odpowiednik oraz że możliwe jest dalsze różnicowanie osobników przynależnych do jednej rasy - np. wyglądu twarzy (w tym kolor oczu, wielkość nosa i ust; Zabrakowie będą też w stanie wybrać odpowiadający im wzorek tatuażu i rogów) oraz

Być Jedim?

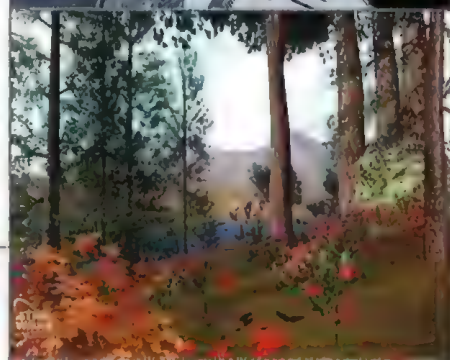
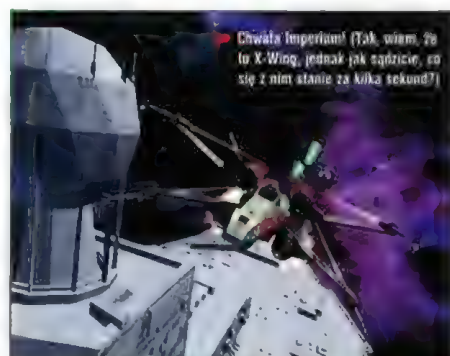
Jeśli o Jedi chodzi - informacje, jakie się pojawiają, są nie dość, że skąpe, to jeszcze mało precyzyjne. Na dobrą sprawę nie wiadomo nawet, w jaki sposób można będzie Jedim zostać! Jasne jest jedynie to, że będzie to jedna z "profesji zaawansowanych" i podjąć ją może każdy. Być może wyczulonym na Moc staje się niejako w uznaniu ogólnych zasług, a noszenie miecza świetlnego jest czymś w rodzaju nagrody za dobre sprawowanie?...

ubrania (sami "pół", w których możliwe będzie "założenie" kilku warstw ubrań, biżuterii itp. jest kilkanaście!). Słowem: nie powinno się zdarzyć, że dwóch graczy animować będzie identycznych bohaterów! Warto też wyjaśnić, że powyższe ograniczenie (do ośmiu) dotyczy wyłącznie postaci graczy, w grze możliwe zaś będzie spotkanie przedstawicieli setek (!) innych gatunków. I jeszcze jedno: Verant nie wykluczył wcale tego, że w kolejnych dodatkach pojawiać się będą nowe "playable species". Wraz z Mr Jedim (nomen omen) czekamy na Kowakiańskiego Małpojaszczurkę - to dopiero będzie gra!...

Jeśli o techniczną stronę postaci idzie... Na liczbowy szkielet bohatera składać się ma sześć współczynni-

ków - Strength, Constitution, Quickness, Stamina, Focus i Willpower, czyli w wolnym przekładzie - siła, budowa fizyczna, zwinność, wytrzymałość, umiejętność koncentracji, siła woli. To one decydować będą o powodzeniu lub fiasku podjętej akcji. Równie ważne jak one będą jednak, także wyświetlane na ekranie, "zasoby" czy "zapasy". Tych ma być trzy: zdrowia, czyli ogólnie ujętej kondycji fizycznej, akcji, czyli zdolności do próby wykonania czegoś choćby biegu, umysłu, czyli m.in. akcji wymagających siły mentalnej, zapewne więc i stosowania Mocy... Jak łatwo się domyślić, o ile współczynniki tworzyć mają sztywny szkielet postaci, to "zasoby" oddawać mają ciągłe zmiany kondycji bohatera. I tak np. wyczerpanie puli zdrowia sprawi, że padnie on na wpół martwy na ziemi, akcji zaś - że nie będzie w stanie uczynić ani jednego kroku.

Rozwój bohatera Star Wars: Galaxies nie do końca przypomina ten znany z klasycznych role-playów. Tu, miast poziomów i związanego z ich zdobywaniem rozwoju charakterystyki, liczyć się mają zdolności. To one (a ma być ich na starcie ok. 700, co dobrze oddaje ich znaczenie!), poukładane w tzw. drzewa umiejętności (w kolejności, od najbardziej ogólnych - np. strzelanie po szczegółowe, jak strzelanie z DH-44), pozwolą nie tylko na wykonywanie zadań (czy ze zwiększoną szansą powodzenia, czy nawet w ogóle!), ale także - po zdobyciu odpowiedniego ich kompletu - wybranie którejś z "profesji



► Tak wygląda Corellia, planeta, na której wychował się Han Solo...

► Corelliańskie Brackasety. Czy jakoś tak...





zaawansowanych". Ma to sens o tyle, że nie sposób np. być łowcą Nagród, nie znając sposobów odszukiwania kontraktów czy nie trafiając z karabinu blasterowego w stodołę! Warto też, mówiąc o profesjonalach, dodać, że jakkolwiek w grze obecnych ma być ok. 40 różnych "sposobów na życie", na dobrą sprawę każdy z nich będzie jedynie stylem gry, jaki wynika m.in. z posiadanych umiejętności i określonej metody nabywania, zatem w każdym momencie mógł wepść zrezygnowanie z bycia np. właścicielem sklepu i wybór nowego ideału do którego będzie można dążyć.

Space Expansion

Pierwszym poważnym rozszerzeniem Star Wars Galaxies ma być 'space expansion' (data premiery jest jeszcze mniej pewna niż SWG - mowa bowiem o "pół roku później"), które, zgodnie z oczekiwaniami graczy, doda to, bez czego nie byłoby Star Wars - możliwość podróżowania i walki w przestrzeni kosmicznej! (Do tego czasu podróże międzyplanetarne będą realizowane za pomocą promów kosmicznych metodą "kupujesz bilet - jesteś na miejscu".) Zatem wszyscy marzący o własnym "Sokole" bądź "Slave'ie" czy karierze pilota Floty Imperium, będą mieć okazję, by marzenia te zrealizować. Warto też dodać, że prócz dodania do planet także przestrzeni pomiędzy nimi, Space Expansion rozszerzyć ma Galaktyki o nowe światy (planety), kolejne grywalne rasy, NPC-ów, florę, faunę i inne.

dy odnalezienia kogoś, kto zechce nauczyć danej umiejętności, czy odpłatności za trening. Słowem Verant twierdzi, że Star Wars: Galaxies będzie pierwszą grą, w której ci najlepsi niekoniecznie będą tymi, którzy są w stanie poświęcić najwięcej czasu na wspinięcie się po "niewidzialnych schodach" poziomów; maniacy, którzy w imię rozwoju własnego wirtualnego a ter ego prawdziwą aktywność ograniczają do kilku zimnych posiłków i paru godzin snu z głową na klawiaturze...



Jeśli idzie o techniczną oprawę SWG... Biorąc pod uwagę doświadczenie Verant i Sony Online Entertainment, a zatem ludzi odpowiedzialnych bezpośrednio za kolejno Meridian 59, Ultimę Online i naturalnie EverQuesta, oraz fakt, że już w tej chwili testowane są na bieżąco wszelkie rozwiązania, wydaje się, że możemy spać spokojnie. O nieustannej dbałości o zmniejszenie obciążenia łącz świadczą może wykorzystywanie przez nich systemu dPVS (dynamic potentially visible set), czyli dynamicznego tworzenia potencjalnie widzialnego, co w praktyce oznacza tyle, że tworząc wnętrze domu z jednym oknem otwierającym się na południe, nasz komputer nie będzie kompletnie zajmować się two-

NPC-ami itp. więc... może jednak warto odłożyć kilkanaście dni z urlopu na okres poświęcony?

I jeszcze jedno - wybaczenie, jeśli w powyższej zapowiedzi coś pominąłem, ale jako się rzekło: obraz SWG zmienia się dosłownie z dnia na dzień. Ma to jednak swoje dobre strony: FAQ na oficjalnej stronie rozrasta się w tempie, jakiego nigdy dotąd w podobnych przypadkach nie widać, a na forum zarejestrowanych jest ponad sto tysięcy użytkowników, co sprawia, że jest to jedna z największych i zarazem najbardziej aktywnych wirtualnych społeczności! Dołączcie do niej, a Moc będzie z wami. Zawsze.

CEGA



Nie można jednak, mówiąc o nacisku na zdolności, a nie poziomy, nie wspomnieć o tym, że SWG wciąż bazuje na punktach doświadczenia, które zdaniem wielu graczy, poważnie zubożają role-playing. Tę decyzję twórcy uzasadniają jednak koniecznością odejścia od setek, jeśli nie tysięcy, szczegółowych statystyk (liczba Ewoków zabitych pistoletem blasterowym - XX, liczba Ewoków zabitych karabinem blasterowym - XY) i sprowadzenia ich do wspólnego mianownika - właśnie "expeków". Co więcej, Verant obiecuje, że punkty zdobywane będą za osiągnięcia, a nie za zwykłe, rutynowe korzystanie z umiejętności już zdobytych. Innymi słowy - nie będzie XP za odstrzelenie Gunganowi języka, dopóki ten heroiczny wyczyn nie będzie czemuś służył. Ma też pojawić się kilka "typów" doświadczenia, więc - jak się zdaje - trudno będzie wykupić np. fryzjerstwo, placąc zań doświadczeniem zdobytym podczas wyprawy na plemię Tusken Raiders. Nie zlikwidowano też wreszcie konieczności dopełnienia innych wymogów - choć-

zeniem tego, co można zobaczyć na północy. SWG korzysta także z systemu LOD (Level of details - stopniowanie poziomu detali), dzięki czemu odległe i poprzez to niewielkie obiekty mogą być zdecydowanie uproszczone i tym samym wymagać mniej uwagi systemu. Wszystko to razem, w połączeniu z faktem, że już w tej chwili prowadzone są rozmowy z kilkoma europejskimi dostawcami Internetu nt. ewentualnych serwerów gry na naszym kontynencie każą wierzyć, że faktycznie możliwa będzie gra nawet przez modem!

Kiedy możemy spodziewać się Star Wars Galaxies? Cóż, mimo to, że tworzy się już blisko półtora roku, niestety przyjdzie nam jeszcze na trochę poczekać - wg Scotta McDaniela - dyrektora marketingu SOE, przynajmniej do Gwiazdki. Niemniej, co pocieszające, gra działa już teraz, jeden z twórców opisał nie tak dawno temu wrażenia z pobytu na Theed, wspominał o pre-przygotowanych rozmowach z

A co WY o tym sądzicie?...

Jedną z najcenniejszych zalet Verant jest umiejętność współpracy z tymi, od których zależeć będzie sukces lub klęska projektu - graczami. Jednym z wyraźnych tego przejawów, prócz naturalnie nieustannego monitoringu forów, są ankiety, w których pyta się o ich zdanie w spornych kwestiach. Jedną z takich historycznych już ankiet jest:

Czy nieludzie powinni mieć możliwość służby w Armii Imperialnej? Odpowiedzi na nie były następujące: absolutnie nie; wyłącznie ludzie; niektóre z "grywalnych" ras; tak, ale ich rozwój w ramach armii (np. awanse, odznaczenia) powinien być utrudniony; wszystkie rasy graczy powinny mieć równe szanse w Armii Imperialnej (równowaga gry tego wymaga). Warto dodać, że wygrała trzecia z opcji i tak też właśnie problem Obcych w siłach zbrojnych Imperium rozwiązany będzie w grze...



PRZESTWORZY

Rewelacyjna gra lotnicza już w kioskach!

Możliwość gry w sieci
Doskonała grafika i efekty 3D
Przestrzenny dźwięk
Najśłynniejsze maszyny
I Wojny Światowej
Realistyczna fizyka lotu
Kilkadziesiąt misji
Obsługa force-feedback
Setki ruchomych obiektów:
sterowce, balony, samochody,
okręty i wrogie samoloty
Obszar działań: 1000 km²

STREFA CD
29 90
zł
www.strefacd.pl

Patroni medialni:



**SKRZYDLATA
POLSKA**

Fabulty

kostką się toczą?

■ Night Mare

"W roku 2453 Ziemię zaatakowały hordy nieprzyjaznych Obcych. Nieprzygotowany i żyjący w utopijnym pokoju świat nie miał szans - instytucja wojska została zlikwidowana setki lat temu, nie było ratunku... Poza jednym, Wybrańcem, który za pomocą swojego Jedyne go ocalałego z ostatniej wojny w 2124 statku stawi czoło potędze - i w końcu zwycięży w nierównej walce..." - oto fabuła, którą wymyślałem na bieżąco w trakcie jej pisania. Mimo iż nie mogę nawet udawać, że myślałem nad nią choćby chwilę - nie jest ani lepsza, ani gorsza od setek tych, na bazie których powstają dzisiejsze (wczorajsze też i zapewne także jutrzejsze) gry. Czy więc odkryłem właśnie u siebie dotychczas niestwierdzony i nieposiadany talent układania fabuł, czy może z grami jest coś nie tak?

(Autor uprzejmie informuje, że wszelkie podobieństwo osób i zdarzeń wymienionych w tym tekście jest całkowicie przypadkowe. Jednocześnie chce przekazać, że nie odpowiada za nic, a już na pewno nie za siebie.)

Może trochę przesadziłem, pisząc, że gry powstają na bazie fabuł - wydaje mi się, że ostatnio zwycięża tendencja odwrotna - na początku tworzy się grę, a później zatrudnia naszego wystuzonego Zenka spod budki (na umowę zlecenie, a jakże!), któremu do głowy przychodzi apokaliptyczne wizje, proporcjonalnie do ilości spożytych napojów.

Pan Zenek jest jednak chłop porządny - profesjonalista pełną gębą! Nikt nie może powiedzieć, że sam siebie plagiuje - co to, to nie! Jego warsztat jest dużo bardziej skomplikowany, czasem nawet wymyśla zupełnie inne imiona dla pilotów ratujących świat - jak to sam określa: "coby się nikomu nie pomyliło". CD-Action postanowił wprowadzić swych czytelników w tajniki zenkowych procesów twórczych - zaopatrzonego w niezbędne przyrządy (które miło przęczały w plecaku) wybrałem się pod budkę w celu przeprowadzenia eksperymentalnego wywiadu. Proszę Państwa! Pierwszy raz na świecie! Tego nie znajdziecie nigdzie indziej! Wywiad z Zenkiem!

Night Mare: Cześć, Zeniu!

Zenek: Dobry, dobry... No jak tam: podobiała się czytelnikom "twoja" ostatnia recenzja?

Night Mare: (...)

Zenek: A, to my już na pap'rze jesteście? No to pozdrawiam wszystkich czytelników! Na zdrowie!

Night Mare: Ehm, no dobrze, możemy już przystąpić do wywiadu?

Zenek: Tak o suchym pysku?
(Tu dźwięk łokciowo-denkowy)

Night Mare: Teraz lepiej?

Zenek: I to jak! Wersa, mówię ci, stny Wersa! Czuć, że to za 5,50!

Night Mare: Zaczniemy więc. Jak wszyscy wiedzą, jesteś szarą eminencją branży rozrywkowej - ponoć nawet twoje wpływy wychodzą poza granice naszego kraju?

Zenek: Ano, zdarza się. Ostatnio znów mnie jacyś ajdisoftarzy odwiedzili.

Night Mare: I?...

Zenek: Inwazja Obcych z tego wyszła. Oni jednak po jakimś czasie wrócili i powiedzieli, że beta-testerzy dzwilią się, że Obcy wyglądają jak stereotypowy hitlerowiec. Ale kto by się tym przejmował...

Night Mare: Czytelników CDA zapewne interesuje, skąd bierzesz swoje niezliczone pomysły - wszak prawie codziennie wymyślasz inną fabułę

Zenek: A tu całego warsztatu zdradzać nie będę - powiem tylko, że nigdy się nie rozstaję z moją kostką. A praca wygląda tak: jak wypadnie jedno oczko...



JEDNO OCZKO



...na Ziemię zlatują się potworne kreatury z kosmosu, pragnące tylko palić, zabijać i gwałcić. Często zamieniają ludzi w mordercze maszyny, czasem również niszczą wszystkie większe miasta. Łatwiej wtedy wytłumaczyć, że pustynia, po jakiej chodzi bohater w fabule, figuruje jako Waszyngton. Zawsze jednak pojawia się dany bohater, który walcząc samotnie musi wypieścić wszelkie zło, najczęściej za chwałę, godność i wolność Stanów Zjednoczonych, oby żyły wiecznie.

Nie wiedzieć czemu, coraz rzadziej wypada jedynka - aż podejrzewam, że moja kostka zlipniała.

Niestety prawdziwy twórca nigdzie na świecie nie zostanie doceniony, zwykle podpisuję "umowę o dzieło", w której rzekam się praw autorskich - więc później moje imię nie figuruje na żadnej liście plac, taka dola... Ale teraz zdradzę czytelnikom prawdę, brałem udział przy produkcji ogromnej liczby gier, z czego wymienić na "dzień dobry" mogę:



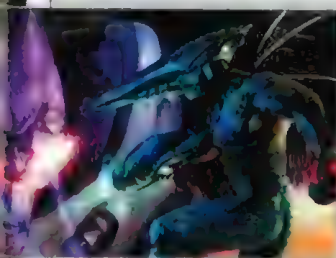
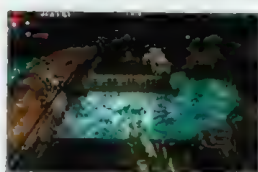
Invaders - to były czasy! Nikt się nie czeplił fabuły, nikt, nigdy nie mówił, że llniowa, że nieambitna! I jako wszyscy byli zadowoleni. Kiedyś to były czasy, co to się porobiło...

Duke Nukem 3D - nie chwając się, nie tylko fabułę stworzyłem - udośćpnilem im również moje zdjęcie z czasów młodości! Kiedyś to się miało muskulaturę jak trzeba, nie? Prawda, że ładnie wyglądałem? I byłem głównym bohaterem gry - szkoda tylko, że te niebieskie koszulki były takie ciasne.



UFO: Enemy Unknown - tak, tak - to też moja robota. Kiedyś to się pisało fabuły - flaszka, kartka papieru, pięć minut - i ułożone. Przylecieli, zaatakowali! Już, bez dylematów moralnych!

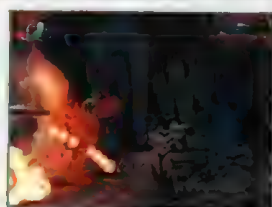
Expendable - perelka, mówię wam, perelka! Tylko takie gry powinno się robić - napisać później fabułę - to czysta przyjemność. Wpierw chciałem ułożyć na podstawie Expendable dramatu tragicomicznego, ale goście z Rage wpadli w furję no i rzuciłem kostką - wypadła jedynka...



Heavy Metal: FAKK2 - pamiętam... Wpadło do monopolowego kilku gości i mówią - chcemy coś dla cyałej, żeby nie przeszkadzało! Szybko! Nie tracąc więc kolejki, rzuciłem kostką i powiedziałem: inwazja. Goście mi zapłacili kupę szmalu, którą od razu skropiłem - a jak się ludziska patrzyli!

Naturalnie było ich znacznie więcej - ale sami wlecie, jak to z pamięcią bywa.

MDK - lubię, jak moja gra zostaje okrzyknięta mianem kultowej. Nie słuchajcie ludzi, którzy mówią, że nie miała fabuły! Miała, sam ją napisałem. A pamiętacie aferę z tytułem? Tylko ja wiem, jaki był naprawdę - ale tego nie zdradzę!



Tomb Raider 4 - jak myślicie, ile razy można dawać tę samą fabułę do tej samej gry? Szukanie skarbów już mi się znudziło - więc tym razem wziąłem Larę za warkocz i kazałem jej ratować świat. Chyba jej się udało, ale nie pamiętam, co się dalej z nią działo. To pewnie przez jakieś eliksiry... Coś się kończy - chyba moja pamięć.

Gdy zaś wypadną...

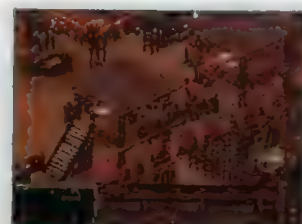
DWA OCZKA



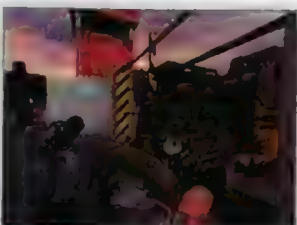
...Laboratorium. Tłum skupionych naukowców - dziś ma być zwieńczenie długoletnich badań genetycznych; został już tylko ostatni krok: stworzenie prototypu organizmu doskonałego. Wszystko dopięto na ostatni guzik, nadchodzi wiekopomna chwila, ostatnie naciśnięcie guzika. Naciśnięcie, które zmieni oblicze świata. Już!... **BUM!** Wszyscy nie żyją, a wskutek błędu naukowców w pomiarach na terenie bazy i wkrótce całego świata - zasiedlą się mutanty, które trzeba wymordować. Znowu znajome? Tak, tak - to moja robota. Z tytułów mogę wymienić:



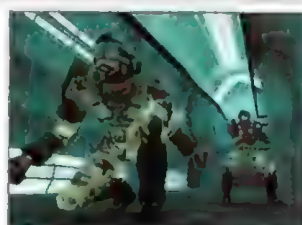
Gorky17 - tu sobie pofolgowałem. Potworami, poza wszelkimi stawonogami z Loch Ness za czypieńdziesiąt, byli również dresiarze - największe mutanty spotykane dzisiaj wszędzie na ulicach, czyż nie?



Fallout - tutaj wprowadziłem drobne urozmaicenie - żeby nie było, że to tylko naukowcy się mylą. Wszak każdemu mogą się pomylić guziki - a taka pomyłka może kosztować, na przykład, katastrofę nuklearną. Che, che.



Half-Life - co ja tu będę gadał. Wszyscy znają to bardzo dobrze - żeby było ciekawiej, powiedziałem, że gość od noszenia arsenału nie będzie marinesem, ale zwykłym naukowcem. Ludzie nawet się nabrali, że ten prosty jajo-głowy będzie mógł utrzymać bazookę!



ONI - no dobra, to już nie ja pisałem - gdy zaproponowałem, żeby zrobili z tego grę ostrej akcji, zrezygnowali z moich usług - ale główny pomysł (mój, a jakże!) pozostał.

Po wypadnięciu trzech oczek

TRZY OCZKA

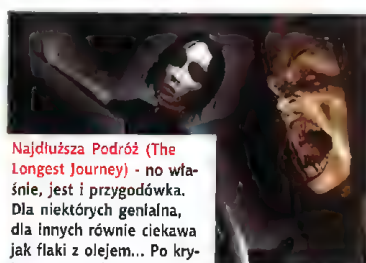


...Lada dzień coś się stanie. Od dawna już mędrcy mówili, że światu grozi zagłada, że zło staje się coraz potężniejsze - nikt nie słuchał... Wszelka nadzieja opuściła już wszystkich - naliczni wiedzą tylko, że jest jeszcze osoba, która może wszystko zmienić - Wybraniec. On to ma stawić czoło wszelkiemu złu i uratować świat.

No, po takim tekście to już każdej grze z górki. Gorzej, jak później się okazuje, że endżajnu zabrakło i robią przygodówkę zamiast strzelanki, co również się zdarza.



Diabło - muszę przyznać, że przeżywałem wtedy regres twórczy. Więc wsadziłem diabła do podziemi - a gracz, frajer jeden, musiał do niego dojść. Jako ciekawostkę powiem, że od razu podłożyłem głos pod jedną postać. Jednak nie to bardzo im się to spodobało, bo nie brałem udziału w żadnym wątku gry - schowali mnie w niewidocznym miejscu i mało kto mnie odwiedzał. Chlip.



Najdłuższa Podróż (The Longest Journey) - no właśnie, jest i przygodówka. Dla niektórych genialna, dla innych równie ciekawa jak flaki z olejem... Po kryjomu wam zdradzę, że Generał dał tej grze dyszkę... Wicie, mój projekt - poza tym, kto by się nie skusił - za ową dyszkę oferowałem setkę... 10-krotnie przebiecie!



Pool of Radiance - na ten pomysł wpadłem po koszmarnie - że nas z kolegami do monopolu nie chcą wpuszczać! No więc się pomyślało, że gdyby oni mieli rację, a my bylibyśmy potworami z innych wymiarów, którzy chcą opanować całą półkę z wianami, to byłoby to... świetny temat na grę. No i chyba jest.

Gdy kostka pokaże...

CZTERY OCZKA

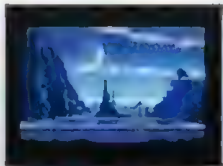


...Budź się. Nic nie pamiętasz - czy to była wczorajsza impreza, czy porwanie przez Obcych? Obie alternatywy tłumaczą ból głowy. Rozgądasz się - co to? Nic tu nie jest znajome, to miejsce w niczym nie przypomina tego, w którym dotychczas żyłeś. Wstajesz, przechodzisz kilka kroków... O! Ktoś zostawił sok pomidorowy (czytaj: apteczkę) i giwerę na podłodze! Chyba czas się zorientować w położeniu. I nade wszystko: uciec, uciec z tej planety albo z wizji!

Nie muszę mówić, że to kategoria dla mnie szczególna - i poparta własnymi doświadczeniami - na czym, jak na czym, ale na własnej dezorientacji to ja się znam. A gdy się człek na czymś zna, to chciałby na tym zarobić - no i wykorzystałem ten motyw w kilku swoich fabułach. Oto część z nich:



Zelda - najbardziej mnie śmieszy jak wy, pismaki, piszecie, że jakaś gra ma oryginalną fabułę, bo bohater ucieka od własnych urojeń albo światów alternatywnych. Oryginalna?! Dobrze sobie - już pierwsza Zeldy o tym była! A kto ją zrobił, no kto?



Another World - Inni świat, Inni ludzie, Inne alkohole, inne kobiety... Eee, przepraszam, rozmarzyłem się.



Zax: Galaktyczny Wojownik - Zax to był gość! Leciał, spadł na obcą planetę, wyrzucił 3/4 populacji i uciekł. Czasem człowiek miałby ochotę powtórzyć ów wyczyn na własnym podwórku...

Kiedy wypada...

PIĘĆ OCZEK



...Zemsta - to wszystko, o czym myślał Zablił ci ojca, matkę, psa Pongo, wszystkich na literę od e do j - i liczby 5 i 17 z ulicy Sezamkowej. I jak tu zachować spokój?



Max Payne - to były czasy... Przetaczałem się właśnie pod sklepem z tymi... no, kinami domowymi - a tam leci ten... no, brejwhart. Menel Gibson chyba. Więc se obejrzałem - "Godzina Zemsty" się to nazywało, do tego dodałem jeszcze co nieco z moich ulubionych filmów karatowych (nie wiem, ilu - nie znam się) i wyszło coś takiego "macierzystego". Artysta musi czerpać inspirację ze wszystkiego...

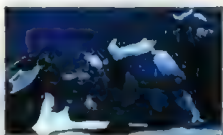
Rune - do Wikingów mam od dawna sentyment - od kiedy żona mi przyparowała rogi. Postanowiłem się na niej zemścić i przelałem to na pomysł do gry za pomocą chemafor... Manti-kor? Metafor? Jakoś tak - wyszła mi, w każdym razie, Rune'a. Chyba nawet niezłe.



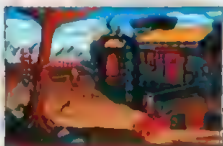
Draxan - kiedyś widziałem piękny film - "Robin Hood". Świetnie się tam wioska paliła! Wstyd byłoby nie wykorzystać. Akurat jednym gościom jeszcze zależało, żeby w to była wmlaszana kobieta, a cała gra miała być mocno baśniowa. A co to za baśń bez smoka? Fajnie wyszło! Kobiłka latała, zabijała tych, co wyróżnili wioskę... Ech, to było coś!



Hitman - na ten pomysł wpadłem, gdy pewnego razu obudziłem się z zaniakiem pamięci. W dodatku cholemlie mnie bolała głowa. Nawet nie pamiętałem, czy poprzedniego dnia piłem. Wstałem, okazało się, że jestem pod sklepem. Przejrzałem się w szyby - miałem na czole odbitą banderolę. W dodatku byłem całkiem ogolony... z drobiazków.



Gobiliins - Ili tam, ja świnią? Nie ma o czym mówić - ale jak widać, zemsta była zawsze, jest i będzie - wszak nawet Gobiliins nie powiedział ostatniego słowa.



Star Wars (cokolwiek) - od zawsze białe z czarnym się napażalo. Wszędzie, gdzie nie spojrzeć - nie ma dwóch tak zacieklonych wrogów. A najfajniej jest, jak jest odwrotnie... To jest: przewrotnie. Na początku wydaje się, że to białe to dobre, a później znów się człek dowiaduje, że białe jest głupie, a czarne praktyczniejsze... Ale chyba wszyscy się zgodzą z tym, że czarne przynajmniej pasuje do każdego, białe niekoniecznie.

Night Mare: Imponujące! Ale jednocześnie nieco smutne - czy rzeczywiście nikt się nie chce wysilić na ciekawszą fabułę? Na odkrycie jakichś nowych lądów...

Zenek: Conquer?

Night Mare: Nie, nie - mówię metaforycznie. Czy nie można wpaść na naprawdę dobry pomysł...

Zenek: Jak na przykład autorzy gry Virus, w której latałeś statkiem kosmicznym po własnych plikach i zestrzeliwałeś wirusy komputerowe? W której lokacje były wytapetowane grafikami z komputera gracza, a podkład muzyczny stanowiły jego własne wave'y?

Night Mare: ...który jednocześnie został świetnie i wiekopomnie zrealizowany - chciałem powiedzieć, ale mi przerwałeś.

Zenek: No fakt, to w takim razie Virus nie pasuje, bo wad miał bardzo wiele. Ale pomysł był świetny. Szkoda, że nie mój.

Night Mare: Czyli istnieje jeszcze w grach wynalezione jakieś koto? Rozrywka komputerowa może jeszcze zrobić krok milowy?

Zenek: Pewnie, że może. Ale czy chce? Podaj najbardziej znaną grę na PC - szybko i subiektywnie.

Night Mare: No... chyba Quake.

Zenek: A jaka w nim była fabuła? A jaki genialny i nowatorski pomysł? ŻADNEJ fabuły, brak nowatorstwa (poza techniką iami) - i widziś, jaki sukces? Jak w dać, nie opłaca się silić się na nowatorstwo - bo to, co jest, i tak gracze przełkną bez mrugnienia okiem. Bo na ważniejsza zawsze jest grywalność - a niestety tak to już jest, że fabuła jej pomaga, ale nie jest niezbędna. Tak długo, dopóki się to nie zmieni - producenci wciąż będą raczej zatrudniać twórców podobnych do mnie, aniżeli płacić krocie uznanym pisarzom.

Night Mare: Uhm. Nie wiem, czy wiesz, ale Twoje wypowiedzi robią się coraz bardziej zrozumiałe i elokwentne - n'e poznaję kolegę!

Zenek: Masz rację. Pewnie dlatego, że trzeźwieję - a to w tym fachu, nie jest mile widziane. Kolejkę?

Night Mare: Jeśli stawiasz...

Zenek: Jasne, właśnie dostałem tantiemy za Serious Sama.



Unreal - pamiętacie? Coś takiego kiedyś miałem, gdy się obudziłem na łóżeczku wytrzeźwień. Dla bohatera gry byłem bardziej miłośnierny - przynajmniej nie kazałem mu płacić za to, że go zamknęli...

Quake 2 - co tu dużo gadać, Carmack nigdy nie był zbyt wybredny.

I wreszcie...

SZEŚĆ OCZEK



...Nie, nie i jeszcze raz NIE! Porozumienia między nami a Xnetoreadnifami nie będzie! Nasze ludy walczą od setek pokoleń - teraz czas przygotować się na decydujące starcie!

Tak, tak - wyobrażacie sobie jakąkolwiek strategię (szczególnie w czasie rzeczywistym), której tematem przewodnim nie byłaby walka między dwoma zwaśnionymi plemionami, narodami etc.? Ja nie - co więcej, nigdy nie próbowałem - skoro klientom zawsze odpowiadało to, co pisałem... A było tego od groma i trochę, oto kilka przykładów:



C&C - wiecie, jak najlepiej wymyślić nazwę dla nacji? Połóżcie kota na klawiaturze - albo stukajcie w nią po pijaku. W ten sposób powstać mogą kultowe nazwy! Jak choćby Xnetoreadnifly ((c)Night Mare) albo NOD czy GDI... Wszyscy je znają - prawie nikt nie wie, że są skrótami od czegoś - i słusznie! Bo zawsze na początku wymyśla się skrót, a dopiero później rozwinięcie - tak jest ciekawiej.



Warcraft - tu muszę przyznać, że przy pisaniu jak zwykle niezwykle skomplikowanej fabuły pomógł mi trochę stary kumpel z lat szkolnych - niejaki J.R.R. Tolkien. W jednym się tylko nie zgodziłem - chciał nazwać tych złych "rekinami". Nie dało rady - "walenie" też nie pasowały ze względu na poprawność polityczną, więc pozostały orki - tzn. Orki...

A tu możecie wpisać DOWOLNĄ grę strategiczną. I co, czyżby pasowała do schematu? Nieemożliwe. >>

KOMPUTEROWCEM BYĆ

Motto: "Albowiem powiadam Wam, prędzej biedny zje śniadanie w MacDonaldzie, niżli bogaty konsument zostanie komputerowcem..." Qualis [2.13]

Lektura internetowych list dyskusyjnych bywa bardzo pouczająca. Dyskutanci nie błyszczą zazwyczaj tylko suchą wiedzą techniczną, ale często soczystą i barwną życiową mądrością. Głupoty i chamsstwa - rzecz jasna - nie brakuje, lecz jest ona szybko i solidarnie dyscyplinowana (przestępne czelustki sfockich killfile'ów). Niepokojąca jest jedna rzecz - nagminne naruszanie etykiety przez większość użytkowników dużych, bogatych (o grach, kartach graficznych, sprzęcie), zachodnich list dyskusyjnych. Poprawne cytowanie jest zazwyczaj zupełnie ignorowane, co owocuje wielgachnymi listami zawierającymi kilka poprzednich wypowiedzi, podpiętych pod mizerną odpowiedź dyskutanta. Rzecz szalenie charakterystyczna - na listach poświęconych komputerom 8- i 16-bitowym (Amiga, Atari małe i duże, ZX, CPC, Commodore) wszystko odbywa się zgodnie z dawnymi regułami. Jakby fascynaci antyków by, i bardziej świadomymi użytkownikami komputerów. I coś w tym jest, tylko posiadacz komputera o pojemności pamięci 48 KB, jest w stanie pojąć sens poprawnego cytowania. A może to tylko większy staż użytkownika? Lecz nie o tym chciałem pisać. Chciałem w zasadzie temat ignorowania etykiety leży blisko treści pytania, które chciałem zadać - kim jest komputerowiec? Czy li tylko użytkownikiem komputera, czy też... kimś więcej...? Zagadnienie to poruszono na liście dyskusyjnej, która dotyczy gier komputerowych, jakiś czas temu. Padło wiele ciekawych wypowiedzi, lecz żadna, moim skromnym zdaniem, nie trafia sedna.

Komputerowiec ma jedną charakterystyczną cechę. Tylko jedną. Nie jest nią wiedza na temat sprzętu, nie jest nią stopień fachowości. Nie każdy fachowiec (informatyk, programista, administrator) jest bowiem komputerowcem. I nie każdy laik NIE może być komputerowcem. Nie jest nią także dziedzina pracy - gry, sieci czy programowanie. Nie jest nią wyzwalający system operacyjny (*nix, win czy cokolwiek innego). Nie jest nią także rodzaj posiadanego sprzętu - PC, konsola, stacja Solaris - i co tam kto chce jeszcze. Wyznacznikiem bycia komputerowcem nie jest także czas spędzany przy urządzeniu - może to być 1 sekunda dziennie, jak i 24 godziny na dobę. Wszystkie te cechy są li tylko akcydentalne i nie decydują o

niczym. Zatem - kim jest komputerowiec??

Sprawa jest prosta - istnieje stary test-pytanie, które pozwala jasno określić, czy jest się komputerowcem, czy też nie. Test ów jest uniwersalny. Prywatnie nazwałem go "Gestem Zakochanego po Uszy". Oto on w pełnym brzmieniu:

Jeżeli w domu nie masz nic do jedzenia, jeżeli chodzisz w starych łachach, jeżeli twoje tapety dawno wżarły się w tynk i gdy twój dezodorant łatwo pomylić z środkiem do czyszczenia muszli klozetowych, jeżeli jest zima, a ty marzniesz w cienkiej kurteczce - ORAZ - jeżeli właśnie otrzymałeś wy-

woduje to coś - komputer - dla którego świadomie ignorujemy "mniej ważne" sprawy, uważane przez większość społeczeństwa za niezbywalne. Komputerowiec nie nadaje się na ojca rodziny (chyba że utrzymuje go żona). Nie nadaje się na normalnego konsumenta - bowiem ma klapk' na oczkach i raczej wyda ostatnią złotówkę na nową kartę muzyczną niż na najnowszą wersję magnetowidu. Nie nadaje się na kompana do imprez, ponieważ wolę upłynnić pieniądze na nowy procesor niż na "seksowny" sześciopak piwa. W tym szaleństwie mieści się cała gama odcieni i odmian komputerowych maniaków.

I tak gracze spfukują się na nowe gry, nowe karty graficzne i procesory. Pro-

właśnie się ukazał 200 GB - hurra! Specyficzną podgrupę stanowią osoby, które lubią archiwizować. Droga nagrywarka CDR, drogie płytki (bo dane ważne) i nieustanny przymus archiwizacji - wczorajszy stan na twardym, dzisiejszy stan na twardym, stan przed pół roku, kopia kopii stanu z przedwczoraj, no i rzecz jasna, co najmniej dwie, trzy równoległe kopie kopii z kopii (wiadomo - ważne dane...).

Długo i soczyście by można wymieniać wszystkie dziwactwa komputerowców. Rdzeń, jak już wiemy, jest wspólny - swoisty mentalno-finansowy "wąż w kieszeni" na wszystko z wyjątkiem - Komputera. Jako iż cena ta wyraża się w sposób szalenie indywidualny, nic więcej ich nie łączy. Natomiast różnią się wszystkim - od wiedzy, przez sprzęt, po zainteresowania/zastosowania. Dwóch takich, spotkawszy się na ulicy, nawet nie mrugnie przyjaźnie do siebie okiem. Wręcz przeciwnie, w sklepie komputerowym tyją na siebie wrogo (idiot... kupuje kartę graficzną zamiast proca... lama - po co mu ten proc, skoro przy jego karcie graficznej...). Ale mimo wszystkich różnic, odcieni, smaków, fooli, wszyscy są z tej samej planety pt. "Hej! Jesteśmy Nienormalni, Nieracjonalni i Ogólnie Mamy Jedną Ideę - Nasz Komputer - małą strukturę krzemu, którą pracowicie obudowaliśmy radosnym Szaleństwem". Czyż nie brzmi to romantycznie...?

Wracając na koniec do początku tekstu - granica między Szaleństwem a Zwykłą Konsumpcją leży w proporcjach. Na zachodzie komputer hi-top jest tańszy niż u nas; grupa ludzi, która może sobie na niego pozwolić, także jest iściejsza. "Komputerowość" w sensie bycia komputerowcem traci zatem ów posmak niemożliwości; wyrzeczenia, nieracjonalności, słowem pewnego szaleństwa, które tkwi w konieczności dokonania wyboru, między poziomem dokonywania wyboru, między poziomem zjadania i zaspokajaniem komputerowej żądz. Ot, bogaty świat banalnego dostępu do wszelkich dóbr ziemskich zabija radosną partyzantkę finansową. Stąd być może wyraźne różnice w mentalności uczestników dyskusji widoczne pomiędzy "dużymi" listami dotyczącymi popularnego sprzętu, a "małymi", lokalnymi. Dla jednych komputer to tylko sprzęt, jakich wiele, dla drugich coś więcej, coś o wiele, wiele więcej...



płatę, kasę, pieniądze - I jeżeli jesteś człowiekiem rozsądnym - jak też dobrze wiesz, co powinieneś kupić - I ŚWIADOMIE unikasz wszelkich sklepów komputerowych - ALE - jakimś niepojętym zbiegiem okoliczności znalazłeś się w jednym z nich - I ROBISZ TO - tzn. kupujesz coś do komputera i cieszysz się jak dziecko, mając głęboko w poważaniu brak jedzenia w domu, łachy, cienką kurteczkę, tani dezodorant i całą masę innych rzeczy - TO WTĘDY I LI TYLKO WTĘDY możesz nazwać siebie komputerowcem. Kropka.

Można zmienić słowo "komputer" na książki, znaczki pocztowe, rybki, komiksy - na cokolwiek innego. Ważne jest sedno, jądro nieracjonalności i apoteoza braku rozsądku - naszą radość po-

gramiści wydają fortuny na nowe książki, nowe dyski twarde. *Niksowcy bankrutują na starych maszynach, które kupują całym tonami, aby stawiać na nich małe sieci. Niektórzy mają fiksacje na punkcie swojej płyty głównej - dozbierają ją w niezdrowe przejściówki, które pozwalają starszemu działać z 2 GHz procem (a na ścianie obok, w ładnej ramce, wisi wyciąg z instrukcji obsługi, informujący uprzejmie, że "nasza płyta jest zdolna obsłużyć procesory do szybkości 300 MHz..."). Maniacy grafiki wydają ciężkie pieniądze na kartę graficzną hi-top, która i tak za pół roku będzie low-bottom-end-class... Wszyscy ci' wariać na punkcie mp3 - kupujący dodatkowe kontrolery po to, by podłączyć kolejne mamucie dyski 60 GB, 80 GB, 120 GB, a...



Śmieszku warte

Witam w kolejnej edycji działu, którego jedynym celem jest dostarczenie wam chwili rozrywki.

Przypominam, że publikowane tu teksty są albo autorstwa czytelników CDA, albo wyszperane przez nas w zakamarkach Sieci. Miłej zabawy.

Komputer prawdziwego mężczyzny

Po pierwsze, musi być wielki. Bo co to za narzędzie, jeżeli nie wzbudza pożądania innych osobników tej samej płci? Kobiety robią sobie makijaż, kupują drogie ubrania, podrywają bogatych facetów tylko po to, aby pokazać się innym. A czym chwalić mamy się my? Kiedyś wzbudzano zazdrość innych władzą i wpływami. Szybko te czasy minęły, gdyż teraz władzę może mieć każdy (o ile ma gadane:-)), nawet elektryk... Potem szpanowano fryzurami na brylantynę i szybkimi samochodami. A cóż ma zrobić taki biedny mężczyzna w XXI wieku? Szybkie samochody już nie przyciągają zawistnych spojrzeń. Pozostają nam tylko komputery...

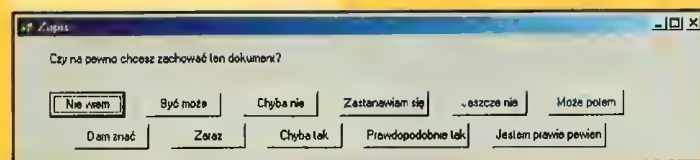
Po drugie, komputer nie może być zbyt pstrokaty ani cukierkowy. Przecież żaden szanujący się macho nie będzie siedział przy komputerze, który wygląda, jakby został ukradziony z domu Baroie! Poza tym oczy mężczyzny nie są przyzwyczajone do zbyt jaskrawych barw i dłuższe przebywanie w ich otoczeniu grozi ślepotą:-). Dlatego komputer prawdziwego mężczyzny powinien być utrzymany w czarnej, ew. granatowej tonacji (oczywiście meta-ik!). Raz, że tak nie zmęczy, dwa, że brudu tak nie widać (choć kurz widać, ale kto by się tam nim przejmował :-).

Po trzecie, musi mieć duży monitor. Niby oczywiste, bo jak tu oglądać mecz, wyścigi monster trucków albo walkę bokserką na 14-calowym monitorku?! Przecież to nie przysto! Poza tym wrażenia estetyczne nikłe, bo i szczegółów w rozjeżdżanych wrakach nie uświadczymy ani nie dojrzymy rozwalonego tułu brwiowego Mike'a Tysona. Czyli po co to oglądać?! (Oczywiście zakładam, że komputer prawdziwego mężczyzny powinien zawierać tuner radiowo-telewizyjny, abyśmy nie musieli dzielić uwagi pomiędzy transmisję meczu i ważny kontrakt handlowy.)

Po czwarte, komputer musi mieć wbudowaną podstawkę pod puszkę z piwem! Powiem więcej, ta podstawka powinna być już fabrycznie montowana we wszystkich firmach zajmujących się sprzętem komputerowym! Ba, nawet norma ISO powinna zawierać w swojej specyfikacji tę właśnie podstawkę. Przecież to jest jeden z najważniejszych (jeżeli nie najważniejszy) warunków bezpieczeństwa, higieny pracy i komfortu w jej trakcie. Aha, i jeszcze jedno, każda płyta główna powinna mieć dodatkowe złącze PCI na zamontowanie puszkę piwa! To jest moje żądanie!

Po piąte, komputer prawdziwego mężczyzny powinien mieć własną kanapę lub skórzaną fotel. Wszak wiadomo, że od odpowiedniego ułożenia ciała podczas pracy wiele zależy. A jakieś plastikowe badziewie tylko źle wpływają na samopoczucie...

Po szóste, musi mieć chromowane zderzaki. To wpływa bardzo korzystnie



nie na współczynnik zazdrości, ale nie tylko. Przecież od zderzaków zależy bezpieczeństwo pracującego lub grającego! Przecież, jeżeli osiągnie się prędkość wyświetlania obrazu rzędu 70 fps i nie zdąży się w odpowiednim momencie zahamować - śmierć na miejscu. A ze zderzakami bezpieczeństwo już!

Po siódme, koniecznie musi mieć 200- lub więcej watowe głośniki! To zapewnia jeszcze większy komfort psychiczny i fizyczny. Nic tak nie stawia na nogi jak sącząca się z głośników studecybelowy hałas. To po prostu trzeba przeżyć samemu!

Po ósme, komputer musi mieć podwójną lub nawet potrójną rurę wydechową. Przecież jakoś trzeba się pozbywać spalin gromadzących się wewnątrz naszego potwora. A poza tym taka rura znowu dobrze wpływa na współczynnik zazdrości innych mężczyzn.

Po dziewiąte (o tym miałem wspomnieć wcześniej, ale zapomniałem:-)). Na pewno nie może być dieslem. Taki silnik nie zapewnia odpowiedniej mocy przerobowej, a zimą zamarza, co przy częstym pozbywaniu się nas z domu może mieć niebagatelne znaczenie. Oczywiście taki silnik ma swoje plusy (niska cena paliwa), ale dla nas liczy się teraz silnik spalinowy. Najlepiej ze sprężarką i na paliwo wysokooktanowe. Tylko to zapewni nam szybkość i komfort pracy!

Po dziesiąte, musi mieć spoilery. Bez tego ani rusz. A na pewno nie chcielibyście patrzeć, jak wasz stalowy potwór przegrywa wyścig z Kowalskim spod czwórki!!!

Po jedenaste, materiały. To logiczne, że komputer nie może być wykonany z jakichś tanich stopów ani z tworzyw sztucznych. Przy osiąganych przez niego prędkościach (rzędu 150 fps) po prostu rozleciałby się na kawałki. Więc gdy kobieta zacznie narzekać na wysokie rachunki za rozbudowę sprzętu,

liczniej reprezentowane w naszym podgatunku, a mają o wiele większe wpływy. A wcale kobiety nie projektowały tych "landrynek" ... Więc kto jest odpowiedzialny za pogłębiający się kryzys męskiego społeczeństwa? No kto? Nie będę już marnował waszego cennego czasu. Powoli będę kończył.

Mam nadzieję, że tym oto artykułem przybliżyłem wam niedolę męskich istot w naszym nietolerancyjnym społeczeństwie. Mam także nadzieję, że komuś leży na sercu nasza sprawa.

Dla nabywców piratów :)

Oto kilka cytatów z gier "spolszczonych" przez tzw. "stadionowych ekspertów".

"Gdyby nie opancerzowanie, ty byś się już dawno zagiałeś".

"Nie ma potrzeby żeby z tego się korzystać. Głównym jest pokój na górnym piętrze".

"Pod wskaźnikiem opancerzowania się znajduję coś nowego. Jest to detektor szumu. Jeśli ty za dużo się rozbawisz, on ci to pokaże".

Najlepsze Na Świecie Ciasto Owocowe

Składniki:

- 1 kostka masła
- 2 szklanka cukru
- 1 łyżeczka soli
- 4 jajka
- 1 szklanka suszonych owoców
- 1 szklanka orzechów
- sok cytrynowy
- proszek do pieczenia
- butelka whisky (może być 0,75 l)

Sposób przygotowania.

Przed rozpoczęciem mieszania składników sprawdź, czy whisky jest dobrej jakości. Dobra... prawda? Przygotuj teraz dużą miskę, szklankę itp. utensylia kuchenne. Sprawdź, czy na pewno whisky jest taka jak trzeba - by być tego pewnym, nalej jedną szklankę i wypij tak szybko, jak to tylko możliwe.

Przy użyciu miksera elektrycznego ubij kostkę masła na puszystą masę, dodaj tyższke cukru i ubijaj dalej. W międzyszasie zprawdź czy wiskey jest na pewno taka jak czeba, bo może zwieczala. Najlepiej, sklaneczka.

Otfórz druga butelkie jeżeli czeba. Wszuś do mniszki dwa jajki, obje szlan-ki z owosami i upijaj je mikserem. Sprawś jakoż wiszki żepy pootem gośie nie mufili sze jest trójnoca. Wszuś do miszki szyską sul jaka masz w domu czy so tam masz szysko jedno so, f sumje fsale nie nie ma snaszenia so fszuśisz! Fypij skok sytrynnmowy.

Fymjeszaj fszysko z oszehami i sukrem fszystko jedno i frzudź monki ile tam masz fdomu, osmaruj piesyk masem i wykłej siasto na płache piesyka, usaw ko na 350 stofni, saaaamknij żwiszki.

Sprawś jakoż fiski sostanej ot piesze-
nia siasta i is spaaaśżż...

Teksty uczniów

- * Korzenie żaby sięgają aż do Egiptu.
- * Używanie podpasek utrudnia młodym dziewczętom prawidłowe oddychanie.
- * •ródłami mineralnymi nazywamy te źródła, w których rozpuszczona jest sól, cukier, mleko i inne lekarstwa.
- * W ziemie należy dokarmiać leśne zwierzęta, aby były smaczne na wiosnę.
- * Człowiek rozmnaża się nie przez pączkowanie, tylko przyjemniej.
- * U mrówki wyróżniamy nóżki, brzuszki, rożki itd.
- * Wiewiórka żywi się orzechami bardzo twardymi, bo gdyby nie jadła twardego pożywienia, toby jej zarosła paszcza.
- * Małpa od człowieka różni się tym, że klatka piersiowa zwisa jej na brzuchu.

Kiedys to było śmieszne

Trzech w kloszaidów żebrze w Nowym Jorku. Jeden na swoim kubku napisał "beg" [żebrak] i zebrał 10 baków w ciągu jednego dnia. Drugi ozdobił swoje naczynie napisem, "beg.com" i po jednym dniu miał kilka tysięcy dolarów. Byli nawet tacy, co chcieli kupić jego akcje na giełdzie. Trzeci wybrał napis "eBeg". Zarówno IBM, jak i HP wydelegowały swoich wiceprezesów do rozmów z nim na temat strategicznego aliansu i zaferowały bezpłatny sprzęt i profesjonalny konsulting, podczas gdy Larry Ellison pospieszył z telewizyjnym przesłaniem, że eBeg w 95% wykorzystuje technologię Oracle. Firma i2 niezwłocznie zaanonsowała begTrade-Matrix, portal typu business-to-business, oferujący integrację łańcucha dostaw dla społeczności żebraków.

Komentarz: jak to się z łezką w oku teraz czyta, w dołku. Dzisiaj "beg.com" zebrałby parę centów, a "eBeg" miałby czterdzieści spraw w sądzie od zadowolonych inwestorów...

Hiperżycie

Jak wiadomo, ciężko się żyje w dzisiejszych czasach. Pasa trza zaciskać coraz bardziej. Ale jest na to sposób. Mowa będzie o tym, jak przemieszczać kilkanaście dni (rekord Józka wynosi 13 dni, 7 godzin i 16 minut) w supermarkecie, krainie miodem i mlekiem płynącej (nie tylko). Na naszym wspaniałym polskim rynku istnieją, już od kilku lat, supermarkety. Jak wiadomo, typowy hipermarket jest czynny 24 godziny na dobę, więc możemy, teoretycznie, robić wiecznie zakupy i wiecznie testować, co można tam kupić.

Prowadzone są badania nad dostosowaniem metod do innych supermarketów (nie czynnych całą dobę). Problemem jest przeżycie nocy tak, aby uprzednio nie być wyrzuconym ze sklepu. Jak na razie brane są pod uwagę: udawanie mrozonki (można się nabawić odmrożeń), wykopanie dziury i udawanie szczura (najpierw należy się zaprzyjaźnić z lokalnymi szczurami, lecz uwaga - możliwe zatrucia dróg oddechowych w czasie deratyzacji), przebranie się za jakiś artykuł gospodarstwa domowego typu pralka, kuchenka (możliwy zakup przez jednego z klientów).

Przed wybraniem się do sklepu nie czynimy szczególnych przygotowań - wszystko, co potrzebne, jest na miejscu. Ubiór należy założyć precyzyjnie i nierzucający się w oczy. Nie zabieramy ze sobą wózka!

Bierzemy, dla niepoznaki, co najwyżej mały koszyk; wózek jest za duży i może nam się nie zmieścić do namiotu (o tym później). Po przekroczeniu magicznej granicy barierki rozpoczyna się dla nas prawdziwy raj. Najpierw wyszukujemy jakieś miejsce noclegu (żeby później się tym nie fatygować). Może to być jakiś materac. Pościel łatwo znaleźć, na pewno jest niedaleko, specje od sprzedawania już o tym pomyśleli (jak kupimy materac, to i może pościel). Kiedy nam się chce spać, po prostu kierujemy się w stronę naszego materaca i śpimy. Zaczepiani przez personel mówimy, że chcemy jeszcze trochę potestować ten materac. Jeżeli materac się wybrudzi, wymieniamy go na nowy, to samo możemy zrobić z pościelą.

Dla tych, których gryzie sumienie, że żyją zbyt komfortowo - można pościel uprać samemu. Zdobywamy proszek - niektóre opakowania bywają rozerwane; oczywiście można skorzystać z różnych promocji lub pożyczyc sobie proszek, jaki nam się podoba, z działu pralniczego. Do tego pożyczamy sobie miskę z działu łazienkowego i wodę (najlepiej niegazowaną) ze spożywczego. Wodę możemy podgrzać na palniku i butli gazowej, którą może-

my też pożyczyc, jednak jest to dodatkowy kłopot. a dzisiejsze proszki znakomicie piorą również w niskich temperaturach. Piorąc możemy wzbudzić podejrzenie, więc z naszą miską udajemy się do przebieralni, zabierając po drodze parę ubrań dla niepoznaki. Po skończonym praniu możemy zostawić miskę - ktoś pomyśli, że zostawiła ją sprzątaczką.

W ten sposób możemy również prać rzeczy codziennego użytku (o ile nie korzystamy z tych dostępnych w sklepie). Innym sposobem na odpoczynek, bardziej dyskretnym - ogólnie lepszym, jest namiot. Takowe bywają sezonowo rozstawiane na terenie sklepu. W takim namiocie możemy przechowywać wiele cennych (pożyczonych, osobistych) rzeczy. Do środka możemy zabrać też materac. Gdy brak namiotu, możemy spróbować zbudować własną ekspozycję letnią, jednak po kilku dniach (zanim obsługa się zorientuje) może ona zostać zdemontowana.

Jedzenia mamy pod dostatkiem. Kiełbasy, lody, świeży chleb, owoce z najdalszych krajów świata, warzywa - dosłownie wszystko. Nie należy się jednak zbyt objadać - może się to skończyć niestrawnością (uwaga - na-



leży kontrolować datę przydatności do spożycia, sprzedawane produkty często bywają bowiem przeterminowane). Możemy kontrolować swoją masę ciała na pożyczonej wadze (jeżeli mamy duży namiot, możemy ją sobie tam zostawić). Badania pokazują ogólny wzrost masy ciała (pomimo jeżdżenia na hulajnodze i korzystania z lokalnej siłowni, o czym później) ohotników biorących udział w naszym eksperymencie.

Rozrywki mamy pod dostatkiem. Często dostępne są zestawy z kinem domowym, telewizja zwykła, kablowa, wideo (kasety możemy pożyczyc). Wolny czas możemy również spędzać na ćwiczeniach na sprzętach do si-

łowni, które są rozstawione w dziale sportowym. Aby szybciej poruszać się po sklepie, warto skorzystać z pożyczonej hulajnogii lub pożyczonych rolek (wrotek). Można też siedzieć w swoim namiocie i śmiać się z ludzi, jak robią zakupy (szczególnie przed świętami).

Jeżeli chodzi o potrzeby fizjologiczne, to wychodzimy ze sklepu i idziemy do WC. Możemy się tam umyć i załatwić swoje potrzeby. Mydło jest na miejscu. Ponieważ z wyniesieniem pożyczonego szamponu może być problem, korzystamy z promocji (kilkakrotnie, na zapas). Tutaj jednak pojawia się naczelný problem - brak wanny lub prysznicza. Mimo iż czasem te przedmioty można znaleźć na sklepie, to - po pierwsze - wanna stanowczo nie zmieści się nam do namiotu (podobnie jak prysznic), po drugie - zimna woda - i po trzecie - nawet jeżeli lubimy kąpiel w zimnej wodzie, to nie mamy co ze zużytą wodą zrobić. W związku z tym nie mamy się gdzie dokładnie umyć. Powoduje to, że po kilkunastu dniach, nawet używając najlepszych pożyczonych dezodorantów, zaczynamy brzydko. Nie należy to łatwiejsze zlokalizowanie nas przez personel i ochronę (śmierdząc możemy obniżyć morale kupujących, którzy pod wpływem odoru mogą kupić mniej, przez co sklep traci). Niepobity rekord należy do Józka (13 dni, 7 godzin i 16 minut).

Środki ostrożności. Ponieważ sklep jest czynny 24 godziny na dobę, przewija się przezeń bardzo dużo personelu (opracowujemy wzór na prawdopodobieństwo spotkania 2 razy tego samego gościa z obsługą), więc trudno będzie im nas zapamiętać, jeżeli tylko przeciętnie wyglądamy. Warto zmienić ubranie co kilkanaście godzin; uwaga, aby klips zabezpieczający nie wystawał nam z rękawa (lub nogawki). Szczególną uwagę należy zwrócić na tajniaków z ochrony przebranych za normalnych kupujących; łatwo ich wykryć, gdyż blakają się po sklepie, nic nie kupując. Warto mieć drugi namiot (fake), aby zgubić trop, jeżeli taki tajniak zacznie nas śledzić. Jeżeli ktoś zaczyna zadawać pytania, tłumaczymy, że tylko próbujemy używanych produktów (co do namiotu, mówimy, że chcemy oddać atmosferę własnego domu celem wierniejszego odwziewiedlenia wrażeń).

Jeżeli chodzi o pożyczone jedzenie czy inne dobra zbywalne, to mówimy, że zapłacimy za nie później (tu duże ryzyko, że możemy stracić sporo gotówki - prosimy o szczególną ostrożność), tymczasem udajemy się do fałszywego namiotu celem zmiana tropu. Jeżeli zacznie nas ścigać ochrona, możemy się przebrać za jednego z nich (pożyczamy parę ubrań). Uwaga, aby w takim ubraniu nie opuszczać terenu sklepu - bramki ochronne.

To tyle naszych rad. Życzymy powodzenia i czekamy na wasze spostrzeżenia.



Podkręcamy [?!] mIRC

■ Raziel

Chyba każdy komputerowiec słyszał o czymś takim jak **overclocking procesorów** czy **kart graficznych**. Niektórzy mówią też o **podkręcaniu**, a właściwie **dokręcaniu**, **śrubek obudowy**, co podobno **wzmacnia konstrukcję tegoż pudła**. My jednak **zajmiemy się czymś poważniejszym - podkręcimy sam mIRC**, aby stał się **jeszcze bardziej funkcjonalny niż dotychczas**.

Jak tego dokonamy? Na pewno nie za pomocą śrubokręta. Potrzebny nam będzie jedynie czysty mIRC i równie czysta klawiatura. Jako że nie widzieliśmy się kilka dobrych miesięcy, przysłała pora nadrobić zaległości. Więc zaczynamy!

SKRÓTY KLAWISZOWE

Oprócz tego, że mIRC posiada standardowo wbudowane skróty klawiszowe, takie jak [F1] - help, [lewy Alt+Z] - zamykanie okna, [lewy Alt+K] - ustawienia kolorów itd., umożliwia nam dodawanie własnych skrótów. Wszystko wpisujemy w zakładce ALIASES:

```
/F1 echo [F1]
/cF1 echo [ctrl+F1]
/sF1 echo [shift+F1]
```

Teraz wcisnąć po kolei: [F1], [Ctrl+F1] i [Shift+F1]. Tym sposobem w aktywnym oknie pojawiają się nazwy klawiszy, które wciskamy. Skróty klawiszowe są bardzo przydatne do wywoływania stałe powtarzających się czynności, np. włączania quizu, zakładania flag +nt na nowym kanale itp.

4 x KICK

Czasami jesteśmy zmuszeni wyrzucić z kanału kilku userów. Zamiast wpisywać po kolei: /kick user1, /kick user2 itd. możemy użyć polecenia:

```
/quote kick #kanal
user1,user2,user3,user4 :powód
```

W ten sposób wyślemy prośbę o kopniaka bezpośrednio do serwera IRC, z pominięciem mIRC-a. Serwer w jednej chwili wyrzuci z kanału wszystkie (maksymalnie cztery) podane nicki. Całość możemy sobie dodatkowo ułatwić, modyfikując zakładkę POPUPS ([lewy Alt+P]). W menu "View" u góry okienka zaznaczamy opcję "Nickname list". Teraz odszukujemy następującą linię:

```
.Kick/kick # $ $1
```

...i zamieniamy ją na:

```
.Kick(why):/quote kick # $ $nick(#,1) $+
$+ $nick(#,2) $+ , $+ $nick(#,3)
$+ , $+ $nick(#,4)
```

Odszukujemy też:

```
..Kick(why):/kick # $ $1 $ $?="Reason:"
```

...i zamiast niej wstukujemy:

```
.Kick(why):/quote kick # $ $nick(#,1)
$+ , $+ $nick(#,2) $+ , $+
$nick(#,3) $+ , $+ $nick(#,4) : $+
$ $?="Reason:"
```

Tym sposobem jesteśmy w stanie wyrzucić z kanału aż czterech userów jednocześnie. Jak się jednak okazuje, nie jest to maksimum, jakie można z serwera wycisnąć. Stosując odpowiednią kombinację poleceń możemy wykopać w jednej chwili aż sześć osób, a zaopować/zdeopować pięć. Sposobu tego jednak nie podam z prostej przyczyny - wiem, że wśród czytelników znalazłaby się spora grupka, która wiedzę tę wykorzystalaby do uprzykrzania życia innym userom. A teraz krótki opis nowych elementów skryptu, czyli...

OBJAŚNIENIE:

/quote <tekst> - wysła określony ciąg znaków bezpośrednio do serwera IRC. Oprócz parametrów kick i mode możemy też użyć: privmsg, nick, notice, join, quit, part, topic, invite, away i wiele innych (ich wykaz można uzyskać wpisując: /quote help). \$nick(#kanal,n) - zwraca nazwę n-tego nicka zaznaczonego na liście użytkowników kanału. Jeśli pod n podstawimy zero, zwróci nam całkowitą liczbę zaznaczonych nicków.

FLOOD PROTECTION

mIRC posiada wbudowaną opcję ochrony przed floodem. Działa ona w ten sposób, że zapobiega wysyłaniu do serwera nadmiernej ilości tekstu, co niezabezpieczone kończy się z reguły excess floodem, czyli

zerwaniem połączenia. Zabezpieczenie to włączamy poleceniem:

```
/flood [on|off|clear] <bajty> <liczba linii> <liczba wiadomości> <czas>
```

...gdzie:

- <bajty> - liczba bajtów wysłanych do serwera, po których włącza się flood protection (mIRC zaprzestaje dalszego wysyłania).
- <liczba linii> - maksymalna liczba linii tekstu czekających na wysłanie do serwera.
- <liczba wiadomości> - maksymalna liczba wiadomości oczekujących na wysłanie do jednego usera.
- <czas> - czas (w sekundach), na jaki zostaje zignorowany użytkownik, który powodował floodowanie (np. poprzez wysyłanie do nas wszelkiego rodzaju CTCP, na które automatycznie odpowiadamy).

Jednak tego typu protekcja nie potrafi kopać ludzi, którzy floodują bezpośrednio na kanale (np. wysyłają kilka linijek typu: "zapraszam na #jakis_kanal"). Sprawę rozwiązuje ten oto skrypt:

```
[do zakł. ALIASES]
/fprot {
if ($3) {
set %fchan $1
set %ftime $2
set %famout $3
}
else { unset %flood.* | unset
%fchan | unset %ftime | unset %famout }
}
```

```
[do zakł. REMOTE]
on 1:TEXT:~%fchan:{
if (!$timer(. $+ $chan $+ . $+ $nick)) {
timer. $+ $chan $+ . $+ $nick 1
%ftime unset %flood. $+ $chan $+ . $+ $nick
set %flood. $+ $chan $+ . $+ $nick 1
}
else {
inc %flood. $+ $chan $+ . $+ $nick
if (%flood. [ $+ [ $chan ] ] [ $+ [ $+ [ $nick ] ] ] = %famout) {
if ($nick !isop $chan) && ($me isop $chan) kick $chan $nick flood
timer. $+ $chan $+ . $+ $nick
off
unset %flood. $+ $chan $+ . $+ $nick
}
}
```

```
}
}
```

OBJAŚNIENIE:

/timer[n/nazwa] [-ceomh] [godzina] <powtórzenia> <przerwa> <czynność> - włącza timer, który będzie wykonywał daną <czynność> z określoną częstotliwością, np. /timeraway 0 60 amsg Raziel jest away [szkola...] - włącza timer o nazwie "away", co minutę wysyłający tekst "Raziel jest away [szkola...]" na wszystkie kanały, na których obecnie jesteś. Liczba powtórzeń zdefiniowana jako 0 oznacza, że mIRC będzie tę czynność powtarzał, aż wyłączysz timer (polecenie: /timeraway off).

Dodatkowo można zdefiniować [godzinę], o której timer ma się włączyć (format: gg:mm), lub zamienić jednostkę mierzenia <przerw> na milisekundy (1000 ms = 1 s) poprzez parametry -mh,

\$timer(nazwa) - zwraca numer ID podanego timera, if (\$3) { polecenie } polecenie wykonywane jest, gdy \$3 ma jakąś wartość. if (!\$3) { polecenie } - j.w., lecz polecenie wykonywane jest, gdy \$3 NIE ma żadnej wartości.

Jak to działa? Otóż najpierw za pomocą komendy /fprot definiujemy parametry skryptu: /fprot <#kanal[y]> <czas> <liczba> np. /fprot #kanal1,#kanal2 20 4 - kopie każdego, kto na kanale #kanal1 lub #kanal2 odezwie się 4 razy w ciągu 20 sekund.

...i skrypt już działa. Przypominam, że kanały wypisujemy po przecinku i NIE oddzielamy ich spacją! Jeśli chcemy wyłączyć ochronę przed floodem, wpisujemy samo /fprot.

POWITANIA

Dzięki mIRC-owi w bardzo prosty sposób możemy stworzyć automatyczne powitania userów wchodzących na kanał. Wystarczy tych oto kilka linijek kodu:

```
on 1:JOIN:#kanal1,#kanal2:{
if ($address($nick,0) == *Raziel@widzial.jak.Malysz.robil.hops.pl) {
msg $chan Witaj Raziel!
mode $chan +o $nick
}
elseif ($address($nick,2) ==
```



```
*!*@pc47.wroclaw.sdi.tpnet.pl)
mode $chan +v $nick
else notice $nick Witaj $nick na naszym kanale $chan $+ !
}
```

OBJAŚNIENIE:

\$address(user,n) - zwraca IRC-owy adres usera według podanego wzoru n. Pod n możemy podstawić:

```
0: *!user@host.domain
1: *!*user@host.domain
2: *!*@host.domain
3: *!*user@*.domain
4: *!*@*.domain
5: nick!user@host.domain
6: nick!*user@host.domain
7: nick!*@host.domain
8: nick!*user@*.domain
9: nick!*@*.domain
```

Dzięki temu, że mamy aż dziesięć typów masek do wyboru, możemy dokładnie zdefiniować, o których userów nam chodzi. Możemy np. dać autovoice dla całej "tępy" czy automatycznego bana dla wszystkich z zagranicy.

AUTORYZACJA BNC

Jak pamiętać o odcinku o tunelach IRC, połączenie się z serwerem IRC za pośrednictwem BNC zamyka się w czterech krokach:

```
/server <adres BNC> <port BNC>
/quote pass <hasło>
/quote vip <vhos>
/quote conn wroclaw.irc.pl
```

Uwaga! Hasło dostęp do BNC można też podawać jako kolejny parametr polecenia [/server, czyli.

```
/server <adres BNC> <port BNC>
<hasło>
```

Jeśli z naszego BNC korzystamy często, to ciągle wpisywanie tych samych poleceń może się w końcu stać denerwujące. Oto rozwiązanie tego problemu:

```
[do zakł. ALIASES]
/bnc {
  if ($3) {
    .quote pass %bncpass
    .quote vip %bncvhost
    .quote conn %bncserv
  }
  else {
    %bncpass = $1
    %bncvhost = $2
    %bncserv = $3
  }
}
```

[do zakł. REMOTE]
on 1: \$NOTICE: You need to say /quote PASS <password> :bnc

OBJAŚNIENIE:

W momencie gdy mIRC otrzyma od serwera notice o treści "You need to say /quote PASS <password>", wykonywany jest aias/bnc. Zauważcie, że wpisanie polecenia /bnc BEZ żadnych parametrów powoduje wysłanie do serwera z BNC zestawu trzech komend odpowiedzialnych za autoryzację. Jeśli natomiast podamy trzy parametry: /bnc <hasło> <vhos> <serwer IRC> np. /bnc supertajne widzial.jak.Malysz.robil.hops.pl wroclaw.irc.pl

...to mIRC zapamięta je i wykorzysta przy kolejnym łączeniu z BNC

Na tym kończymy część praktyczną. Jeśli byście chcieli w przyszłości zobaczyć w tym miejscu jak eś konkretne skrypty, piszcie o tym do mnie na adres: razele@cdaction.pl. Wszystkie propozycje przeczytam i rozpatrzę.

ALIASES USER@IRC.PL

Dzięki uprzejmości kilku osób z polskiego IRCNetu (który jest w naszym kraju najpopularniejszą siecią serwerów IRC) każdy internetista może założyć do swojej skrzynki pocztowej alias według wzoru: user@irc.pl (np. razele@irc.pl). Jedyne, co trzeba zrobić, to wejść na stronę <http://irc.pl/>

alias.php3 i wypełnić krótki formularz. A z tym problemów być nie powinno ..

INNE...

Jak się okazało, dosyć często macie problemy z prawidłowym przepisanem skryptu z papieru do mIRC-a. Dlatego też wszystkie skrypty, o których jest mowa w gazecie, zawsze znajdziecie na CD (wszystkie z tego numeru znajdują się w katalogu BONUS1/mIRC). Jako że z reguły nie zajmują one więcej niż kilka(naście) KB, apeluję:

Jeśli jesteście autorem ciekawego skryptu do mIRC-a, wyślij go na adres: razele@cdaction.pl, a być może zostanie on udostępniony szerszemu gronu ludzi, czyli wypalony na CD. Oczywiście wszelkie "dzieła" mające na celu szkodzić innym będą od razu kasowane. Czekam na wasze prace!

Na tym kończymy dzisiejsze spotkanie z mIRC-em :). Przypominam, że cały czas możecie stać do mnie wszelkie pytania i prośby związane z IRC-em. Nie martwiecie się, jeśli chcecie poruszyć pozornie banalne zagadnienie - przecież każdy, kto stawia na IRC-u swoje pierwsze kroki, ma do tego pełne prawo! Ze swojej strony obiecuję odpisać na każdy (o ile będzie to możliwe) otrzymany mail. A teraz już... na razie!

Bohaterowie magii i miecza w Internecie

■ Michał Łukasiewicz

Stronę o grze Heroes of Might and Magic 4 jest w polskim Internecie bardzo dużo. Ja, w trosce o wasze comowe budżety, postanowiłem uwolnić was, fanów HoMM 4, od konieczności wyszukiwania prawdziwych perełek. Przetarłem pięć różnych szlaków i tylko od waszego widzimisię zależy, którym podażyście. Nie sugerujcie się zbyt nio ocenami, gdyż te nigdy nie oddadzą w pełni realnych wad ani zalet strony.

Oficjalny serwis HoMM 4

<http://heroes.cdprojekt.com.pl>

Oficjalna polska strona gry Heroes of Might and Magic 4 prezentuje się wyśmienicie. Pod względem oprawy graficznej bije ona na głowę wszystkie inne obecne w polskim Internecie. Layout zawiera wstawki w postaci fragmentów screenów oraz artwórków z gry, a ich umiejętna kompozycja robi powalające wrażenie. Jedyne zastrzeżenia, jakie mogę mieć, to brak dostosowania witryny do przeglądania w rozdzielczości 800 x 600. Wystarczyłoby tylko nieznaczna redukcja wielkości marginesów i byłoby po problemie.

Czas przyjrzeć się zawartości merytorycznej site'u, gdyż to ona tak naprawdę jest najbardziej pożądanym przez graczy elementem. W menu z prawej zawarto linki do podstron, podzielone na kilka kategorii. I tak w "Informacjach" znaleźć można ogólne informacje na temat gry, ciekawostki dotyczące polskiej wersji, opisy jednostek, miast, budynków, a także dane o herosach czy w końcu o magii, artefaktach i oczywiście obszarze, na którym toczy się gra. Kolejna grupa odnośników nosi nazwę "Komnaty". Umieszczono w niej linki do FAQ i galerii. Poza tym jest to miejsce, z którego łatwo do-
trzymamy do działu z plikami do pobrania

oraz do prawdziwej gratki dla fanów, jaką są wywiady i strategie.

Serwis aktualizowany jest naprawdę bardzo często, a podawane newsy pochodzą z pierwszej ręki. Szczegółowo zapamiętać adres witryny i wpadać tu jak najczęściej.

Ocena: 9+/10

Mroczny Zakątek Duszy

<http://www.heroes4.z.pl>

Strona dostępna także pod adresem www.homniv.prv.pl. Przy pierwszym spotkaniu zaskoczył mnie jej wygląd. Otóż autor zbudował ją w oparciu o nieco podrasowany layout pochodzący ze Strefy WWW, którego autorem jest moja skromna osoba. Oczywiście nie mam nic przeciw temu - w końcu tworzyłem go właśnie z myślą o niezbyt uzdolnionych graficznie weomasterach.

Witryna bogata jest w różnorakie informacje o czwartej części legendarnych "herosów". Wiele z działów bazuje na danych z oficjalnej strony CD-Projekt, ale udało mi się znaleźć też kilka "smaczków". Na myśl mi się przede wszystkim forum, na którym początkujący gracze uzyskują odpowiedź na nurtujące ich pytania, a ci nieco bardziej wtajemniczeni mogą wymieniać się doświadczeniami i niebanalnymi refleksjami.

W celu otrzymywania najświeższych wiadomości o HoMM 4 możemy pokusić się o dodanie swego adresu poczty elektronicznej do listy mailingowej (subskrypcji). Z przykrością stwierdzam, że nie było mi dane sprawdzić, jak wartościowe są uzyskiwane w ten sposób dane ani jak często są wysyłane, niemniej, ogólna ocena Mrocznego Zakątka Duszy jest wysoka.

Ocena: 8/10

?????????

<http://www.heroes4.of.pl>

To nie żaden chochlik drukarski. Ta strona naprawdę nie posiada tytułu. Szukałem wypatrywałem, a tu nic :-). Jeśli jesteśmy już przy wytykaniu błędów, to kiedy zwiadałem stronę, u jej dołu niezmiennie widniał napis: "Ilość osób aktualnie przeglądających stronę: 0". Nie zauważył mnie pan, panie twórcy - duży minus.

Po załadowaniu site'u okno przeglądarki dzieli się na dwie ramki: jedną z menu i jedną z "zawartością właściwą". Szata graficzna praktycznie nie istnieje - to strona i menu oraz logo HoMM 4 nad tekstem to troszkę za mało, by się rozpisywać.

Poszczególne działy, a jest ich kilka, prezentują w głównej mierze te same informacje, które znalazłem na stronie oficjalnej. Szkoda, że autor nie pokusił się o coś tota nie nowatorskiego. Większość wiadomości w newsach to nie to, czego poszukują maniaczy. Tylko jedna na kilka bezpośrednio dotyczy samej gry. Co do pozostałych, to zupełnie nie interesuje mnie, że 16 grudnia zmiana uległa kolorowi w kśędze gości...

Kończąc ocenę witryny "noname" podnosi lista dyskusyjna. Gdyby nie ona, tekst ten odnosiłby się wyłącznie do czterech stron :-).

Ocena: 6/10

Heroes 4 World

<http://www.heroes4world.prv.pl>

Tutaj miłe zaskoczenie. Strona tworzona tylko przez jedną osobę, a mimo to

może konkurować z oficjalną jak równy z równym - choć niekoniecznie tę walkę wygra :-). Chodzą słuchy, że autor myśli o jej zamknięciu, ale mam nadzieję, że ostateczna decyzja jeszcze nie zapadła. Wracając do samego "Świata Heroes", wśród spotykanych wszędzie działów typu "Bohaterowie", "Umiejętności" czy "Magia" na stronie jest kilka takich, na jakie nie natknąłem się nigdzie indziej. Chodzi mi w tym przypadku np. o "Zmiany" - została tu zamieszczona lista nowości wprowadzonych od czasu HoMM 3. Oczywiście te informacje znaleźć można równie dobrze na większości innych stron w newsach, ale tutaj mamy wszystko w jednym miejscu i do tego porządnie opracowane.

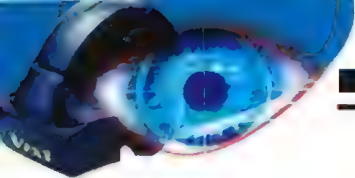
Newsy pisane są w sposób rzeczowy i zrozumiały językiem. Nie jest to bełkot przeciętnego hero-maniaka. W historii strony miały miejsce nieliczne buraki, z których wymienię tyko tekst: "Heroes 4 zostanie wydany dopiero w 2022 roku". Niby zwykła literówka, ale wierzę, że istnieją ludzie, którzy skłonni byłiby uwierzyć w taką datę - znam przykład(y) :-).

Szata graficzna nie jest zła, choć nie ulega wątpliwości, że nawet nie dosłakuje do poprzeczki stawianej przez serwis CDP. Istnieją też w kodzie strony drobne błędy, których łatwo można było się ustrzec, ale to temat na zupełnie inny artykuł.

Jeśli wśród czytelników tego opracowania są też osoby bez dostępu do Sieci, z przyjemnością śpieszę donieść, że w marcowej Strefie WWW zamieściłem tę stronę w wersji offline.

Ocena: 8+/10





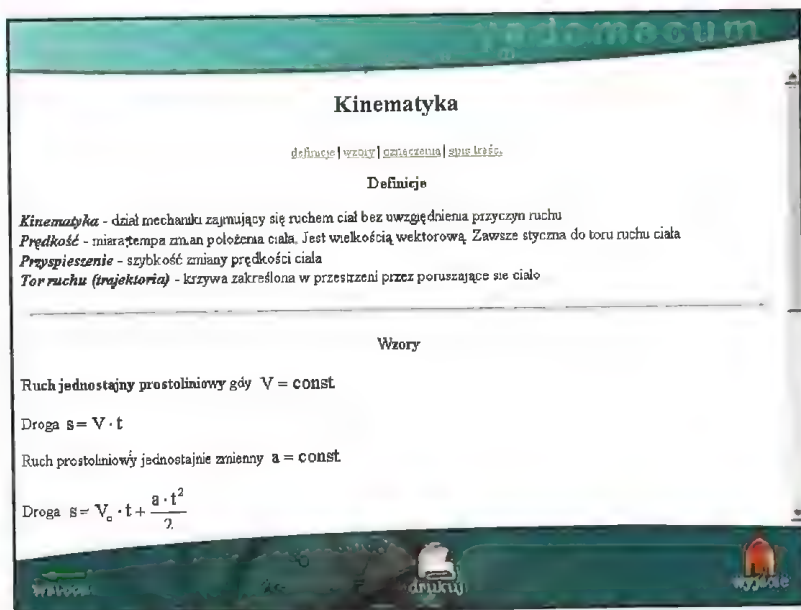
Licealista

Kazimierz Serwin

"Polonez Ogińskiego" rozbrzmiewa jak Polska długa i szeroka. Niechybny to znak, że do matury i to zarówno tej starej, jak i nowej pozostało "pi razy oko" 100 dni. Przygotowania do niej trwają nie tylko w ministerstwie odpowiedzialnym za kaganek oświaty, ale i w szkołach oraz w niektórych domach przyszłych absolwentów, którzy ślęczą nad polskim, matematyką, fizyką, chemią czy niemieckim. Któż nie chciałby skrócić tych cierpień.

Jest takich wielu, którzy naiwnie wierzą, że gruntowną wiedzę zdobywaną systematycznie zastąpić mogą różnego typu kursy i pomoce naukowe. Dla maturzystów, i nie tylko, przygotowano nawet kursy na płytach CD-ROM.

Seria Licealista jest zbiorem multimedialnych, to może za mocno powiedzieć, ale do tego jeszcze wróce, programów edukacyjnych dla szkoły średniej. Ma pomóc w opanowaniu najpotrzebniejszych wiadomości

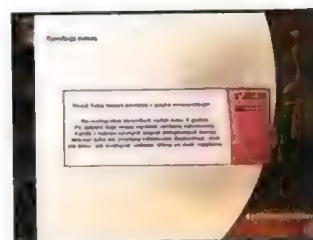


omości oraz skutecznie przygotować do matury i egzaminu wstępnego. Seria składa się z kilku odrębnych programów: Licealista język polski, Licealista matematyka, Licealista język angielski, j. francuski, historia i WOS, geografia, a także Licealista fizyka, chemia, biologia i język niemiecki. My otrzymaliśmy pierwszy i ostatni program, dlatego na nich się skupię.

Programy służą do samodzielnej nauki najważniejszych zagadnień, dyscyplinują w pracy (dzięki systematycznie wyznaczanym powtórkom i dostępnej statystyce wyników) oraz przede wszystkim - dzięki pytaniom testowym analogicznym do występujących na różnego rodzaju sprawdzianach i egzaminach - sprawdzają zdobytą wiedzę.

Płyty zawierają pytania maturalne oraz z egzaminów wstępnych, pytania testowe, zadania z rozwiązaniami, słowniki ważnych pojęć i definicji, wzory i wypracowania. W programie można także znaleźć porady nauczycieli i wypowiedzi studentów.

Zdana matura. Dobra uczelnia. Pewna kariera. Tak reklamują serię autorzy programu. I po moim wstępie można by sądzić, że tak jest. Są to jednak pobożne życzenia, bo nawet nauczanie się na pamięć materiału zawartego na płytach nie gwarantuje zdania matu-



ry. I tak na przykład wypracowania z języka polskiego przygotowane są na jedną stronę. Czy to wystarczy, żeby otrzymać chociażby dwójkę? Kilka zestawów pytań egzaminacyjnych nie może być przykładem zagadnień poruszanych na maturach. Na płytach jedynym przejawem multimedialności są głosy lektorów, języków obcych. I to byłoby na tyle.

Skutecznie przygotowuje do matury, egzaminu, klasówki - kolejny slogan. Drodzy licealiści, możecie mi wierzyć - jest to tylko mocno naciągnięte hasło reklamowe, którego użyto na potrzeby kiepskiego marketingu. Seria może być traktowana jako kolejny bryk do nauki określonych przedmiotów, tylko po co na płytach CD-ROM?

Licealista język polski
350 przykładowych wypracowań, część opatrzona komentarzem nauczyciela ponad 40 opracowanych zagadnień egzaminacyjnych przeznaczonych dla maturzystów i kandydatów na studia charakterystyki epok literackich słownik pojęć i terminów literackich - ponad 170 haseł blisko 700 podzielonych na poziomy trudności testów kompetencyjnych pytania maturalne z lat ubiegłych syllabus 2002 - informator adresowany do przyszłych maturzystów porady doświadczonych nauczycieli i wykładowców opinie studentów o wybranych kierunkach i porady przed egzaminem
Fizyka
vademecum - podstawowe stałe fizyczne, jednostki układu SI, prawa, wzory, oznaczenia i definicje 450 podzielonych na poziomy trudności testów kompetencyjnych 100 zadań z podpowiedziami, komentarzem i rozwiązaniami syllabus 2002 - adresowany do przyszłych maturzystów porady doświadczonych nauczycieli i wykładowców opinie studentów o wybranych kierunkach i praktyczne wskazówki
Biologia
950 podzielonych na działy i poziomy trudności testów kompetencyjnych syllabus 2002 - adresowany do przyszłych maturzystów tematy maturalne z lat ubiegłych porady doświadczonych nauczycieli i wykładowców opinie studentów o wybranych kierunkach i praktyczne wskazówki przed egzaminem
Chemia
ponad 400 testów podzielonych na poziomy trudności i działy blisko 80 zadań z podpowiedziami, komentarzem i rozwiązaniami pytania maturalne z lat ubiegłych słownik pojęć chemicznych - 130 haseł syllabus 2002 - adresowany do przyszłych maturzystów praktyczne wskazówki przed egzaminami
Język niemiecki
symulacja matury z języka niemieckiego nagrania tekstów (native speakers) matury z lat ubiegłych ponad 40 opracowanych w języku niemieckim zagadnień egzaminacyjnych syllabus 2002 - adresowany do przyszłych maturzystów porady doświadczonych nauczycieli i wykładowców opinie studentów o wybranych kierunkach i praktyczne wskazówki przed egzaminem

INFO

Producent: Edgard Multimedia ■ Dystrybutor: Edgard Multimedia ■ Wymagania: Win 95, 98, Me, NT 4.0 PL, 2000 PL, CD-ROMx8, 16 MB

Internet: <http://www.edgard.com.pl>, <http://www.licealista.pl>

Artykuły w pakietach Licealista

Artykuły ogólne o efektywnej nauce i zdawaniu egzaminów:

- Jak się uczyć?
- Zbliża się matura, a czas mija - czyli jak stworzyć EFEKTYWNY PLAN DZIAŁANIA.
- Jak gospodarujesz swoim czasem?
- Koncentracja!
- Jak walczyć ze stresem?
- Jak pewnie zdawać egzaminy...

X-TREMALNY



„ODJAZDY NIEZALECANE”

W
HYPER

MARZEC

WEJDŹ W NAJLEPSZE GRY KOMPUTEROWE,
ZOBACZ, CO SIĘ DZIEJE W INTERNECIE,
ODKRYJ NAJNOWSZY SOFTWARE I HARDWARE.
POCZUJ FAŁD CYBERPRZESTRZENI.

HYPER CODZIENNIE O GODZ. 20.00
PO PROGRAMIE MINIMAX

HYPER@CPLUS.COM.PL

BĄDŹ Z NAMÍ! W MARCU OGLĄDAJ
MAGAZYN SPORTÓW EKSTREMALNYCH
ODJAZDY NIEZALECANE.

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST W DOBRYCH SIĘCIACH
KABŁOWYCH ORAZ NA PLATFORMIE **CYFRA+**

ZAMÓW: (22) 54 53 999

Norton System Works 2002 Professional/Norton Internet Security 2002 (Norton Personal Firewall 2002)



■ Norbert Petrich

Jako że nie ma chyba osoby, która nie przeżyła gehenny związanej z potrzebą kompletnego przeinstalowania systemu ze względu na "przeładowanie" i nieporządek w naszym komputerze, tematu-pogadanki o utrzymaniu porządku raczej nie trzeba przedstawiać. Stało się tradycją, że potentat w dziedzinie poprawiania tego, co ktoś inny popsuł, czyli Symantec, jest dominującą na rynku firmą, jeśli chodzi o programy narzędziowe.

Nie ma obowiązkowy dla każdego użytkownika pakiet Norton Utilities wydawany jest co roku we wzbogaconej wersji jako Norton System Works. I właśnie narzędzia tego pakietu chciałbym, szanownym graczom, przybliżyć, choć wątpliwe jest, że ktoś jeszcze go na oczy nie widział. System Works to zbiór kilkunastu doskonałych narzędzi do optymalizacji, naprawy i reorganizacji zasobów komputera, włączając w to odzyskiwanie i kasowanie danych, naprawę uszkodzonych ustawień systemowych czy sprawne instalowanie i odinstalowywanie programów oraz gier. Postaram się przedstawić wam najważniejsze aplikacje w pakiecie, dzięki którym praca z Waszym Ulubionym Systemem Operacyjnym stanie się łatwiejsza i mniej stresująca. Jednak nie oczekujcie cudów - Norton System Works nie ingeruje przecież w kod źródłowy Systemu... Podstawą pakietu - od początku jego historii - jest oczywiście:

▲ **Norton Disk Doktor** - narzędzie do diagnozowania i usuwania błędów powstałych na twardych dyskach i dyskietkach; program ten ratował od lat dane użytkowników, zyskując sobie w ten sposób grób fanów.

▲ **Norton Speed Disk** - działający w parze z poprzednim "doktorem"; odpowiada za odpowiednie

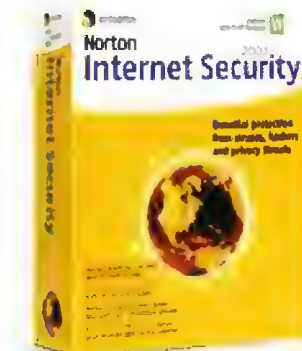
ułożenie i uporządkowanie danych na twardym dysku tak, by system działał szybciej, a programy uruchamiały się sprawniej.

▲ **Norton Win Doctor** - dziecko urodzone po powstaniu systemów z serii 9x ;).

Potrzeba matką wynalazku, więc w końcu musiało powstać narzędzie poprawiające i naprawiające uszkodzone sekwencje wpisów w rejestrze, brakujące wpisy w plikach konfiguracyjnych i ratujące inne niewralgiczne dla działania i uruchomienia systemu wpisy.

▲ **UnErase Wizard** - równy też jeden ze starszych "zawodników" w sztafecie do doskonałości; odpowiedzialny za odzyskiwanie przypadkowo skasowanych plików.

▲ **Norton AntiVirus** - tego programu raczej przedstawiać nie trzeba; niekwestionowany lider w ochronie antywirusowej dla środowiska Windows i każdego innego, w jakim się znajdzie. Automatyczna aktualizacja przez Internet, także bazy wirusów - co kilka dni, i potężne wsparcie - to prawdziwe atuty aplikacji. Wykrywa tysiące, jeśli już nie setki tysięcy, komputerowych szkodników.

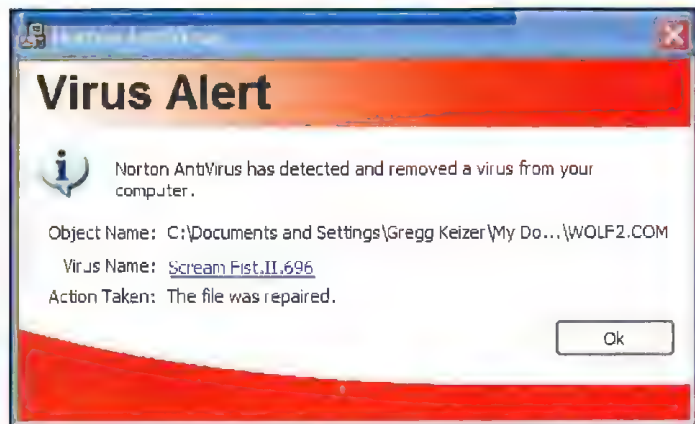
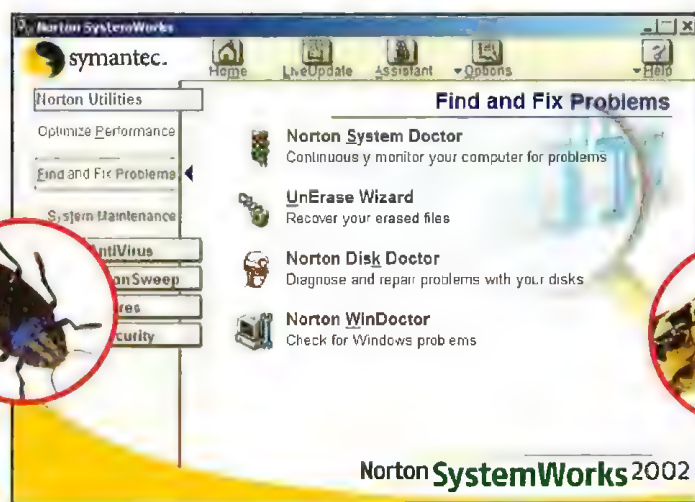


▲ **Norton System Doctor** - program monitoruje działanie systemu i w razie wykrycia błędów samodzielnie, bez naszej pomocy, naprawia "ogniska zapalne", które mogą zaszkodzić lub co gorsza, zniszczyć system, korzystając przy tym z wyżej już wymienionych narzędzi pakietu.

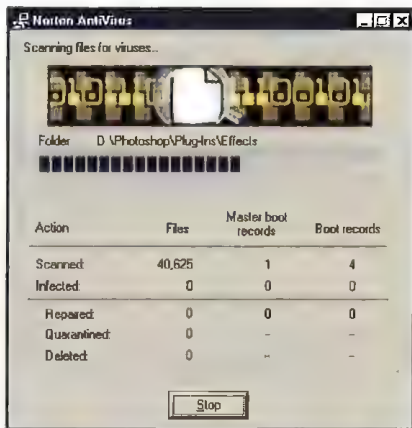
▲ **WinFax Basic** - podstawowa wersja programu sprzedawanego jako oddzielny produkt pozwala bezstresowo wysłać i odebrać fakсы za pomocą domowego modemu, zamieniając komputer w telefon z faksem - oszczędzając pieniądze, które ewentualnie przeznaczylismy na zakup nowego urządzenia.

▲ **Norton Ghost** - potrafi zrobić kopię zapasową danych, a także zawartości twardego dysku, przegrywając dane na streamer, Zip-Drive czy płytę CDR.

Te podstawowe, z wielu dostępnych w pakiecie narzędzia zapewnią do skutku ochronę przed wszelkiego typu awariami: błędami w rejestrze, błędami na dysku typu skrzyżowane pliki czy błędnie przypisane sektory. Pakiet doskonale daje sobie radę z bezpiecznym usuwaniem, jak i odzyskiwaniem plików, Norton Antivirus zapewnia najlepszą na dzień dzisiejszy ochronę antywirusową i jest jednym z najważniejszych oraz najchętniej kupowanych programów na świecie. Jednak sam pakiet Norton System Works to nie wszystko. Symantec oferuje oddzielnie w miarę nowy produkt, jakim jest Norton Personal Firewall. Jak nazwa wskazuje, "firewall" z definicji zapewnia bezpieczeństwo przed włamaniami z zewnątrz - poprzez Internet, chroniąc przed trojanami, programami szpiegującymi (także blokując ich komunikację z komputerem do sieci) i szeregiem innych zagrożeń niesionych przez In-



▲ **Norton CleanSweep** - przydatne i bardzo mądre narzędzie pozwala bezstresowo odinstalowywać niepotrzebne pliki lub programy z komputera. Cała filozofia programu tkwi w tym, że CleanSweep monitoruje każdą instalację, a w razie potrzeby usuwa co do bajta niepotrzebne i nieużywane pliki oszczędzając wiele miejsca na dysku i kłopotów z przeciążonym systemem. Poza tą opcją program oferuje także czyszczenie kosza systemowego, cache'u przeglądarki internetowej, folderów systemowych ze zduplikowanych plików czy też usuwanie zbędnych nieużywanych plików tymczasowych.



rok z możliwością przedłużenia subskrypcji za niewielki abonament.

Reasumując, Norton System Works 2002 i Norton Internet Security to aplikacje naprawdę pierwszej klasy jakości doskonale zarządzają i chronią komputer przed szeregiem groźących m.in. niebezpieczeństw - czy to z Internetu, czy też spowodowanych konstrukcją systemu operacyjnego. Ale czym różni się wersja 2002 od 2001? Przede wszystkim wsparciem dla Windows XP, poprawionymi algorytmami działania, istniejącymi programami: zrezygnowano z opcji, takich jak Norton WipeInfo czy ZipRescue, uwzględniając w pakiecie wszystkie dotychczasowe narzędzia dla systemów XP/NT/WIN2000.

W programie CleanSweep zrezygnowano z opcji RegisterSweep i wsparcia dla Win95, dodając w zamian obsługę Windows XP i Internet Explorera 6.0. Zniknęły także NortonSafe, Orphan Finder czy Duplicate File and DLL Finder. Jak widać, pakiet przechodzi na specjalizację na nowe systemy, stąd odchudzanie go o nieprzydatne już programy. Norton Antivirus to również niemal nowy program - ciąg uzupełniany i wzbogacany o możliwości wyszukiwania nowych wirusów - teraz w pełni zintegrowany z Siecią potrafi wysłać próbkę nieznanego wirusa do specjalnej komórki Symanteca. Ostatni produkt, czyli Norton Internet Security, to potężne narzędzie w tej wersji wzbogacone o możliwość blokowania treści niepożądanych przez rodziców, możliwość blokowania reklam i bannerów w szerokim zakresie, a także rozwiniecie usług, takich jak blokowanie plików cookie, skryptów czy kontrolek ActiveX oraz ruchu Microsoft Instant Messagera. Wsparcie dla systemu logowania Windows XP pozwala jeszcze lepiej korzystać z zabezpieczeń nowego systemu i kontrolować je dowolnie, zaś automatyczna konfiguracja zabezpieczeń dla sieci w Win XP wraz z wyszukiwaniem aplikacji internetowych na twardych dyskach - to jedno zmartwienie mniej dla niechętnych dzielić się danymi z firmami w Necie. Totalna kontrola tego, co wchodzi i wychodzi z komputera. O wsparciu skanowania poczty wchodzącej i wychodzącej nie wspomnę, bo to już standard, ale w tym roku wsparcie zyskały tak popularne już programy jak na przykład doskonały The Bat! Takie zatem nowości przygotował Symantec na ten rok.

A co będzie w przyszłym, nie wiadomo. To zależy od strategii producentów software'u. Jedni robią pieniądze na pisaniu systemów operacyjnych, a inni na poprawianiu tego, co napisali ci pierwsi. Program można tylko i wyłącznie gorąco polecić. Parafrazując: "na kłopoty - Symantec"...

INFO

Producent: Symantec ■ Dystrybutor: Symantec ■ Wymagania: Pentium, Win 9x/00/Me/XP, 32 Mb RAM

Internet: www.symantec.pl

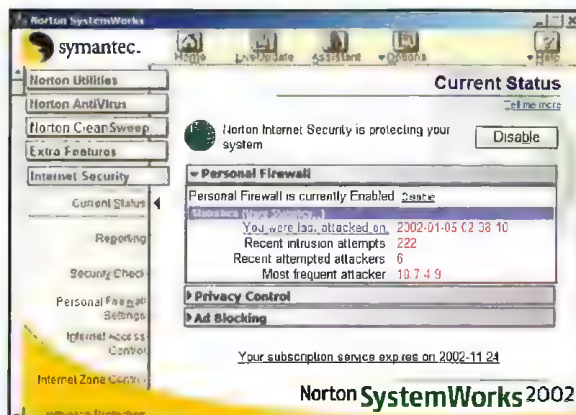
Norton System Works 2002 - 97 EURO

Norton Internet Security 2002 (Firewall i Antivirus) - 69 EURO

Norton Antivirus 2002 - 55 EURO

Norton Personal Firewall 2002 - 42 EURO

Norton Utilities 2002 - 48 EURO



Internet. Chroniąc nasze dane, możemy wskazać pakietowi, które sekwencje znaków (kody PIN, hasła, ciągi znaków czy liczb) za żadną cenę nie mogą wydostać się na zewnątrz. Firewall oferuje doskonały i przejrzysty interfejs, który pozwala nie tylko na wykrycie, ale i na zidentyfikowanie po numerze IP osoby włamującej się do nas.

Program możemy tak skonfigurować, by pozwalał określonym użytkownikom lub też grupom użytkowników na dostęp do naszego komputera czy też odcinał wszelkie próby komunikacji z innymi urządzeniami. Parental Control to opcja umożliwiająca rodzicom zamknięcie dostępu pociechom do wulgarnych lub obscenicznych treści pojawiających się w Internecie. Norton Personal Firewall to doskonałe uzupełnienie pakietu System Works, a zwłaszcza Norton Antivirus. Dlatego też osoby zainteresowane programami narzędziowymi mogą nabyć w pakiecie Norton Personal Firewall Norton Antivirus, które - sprzedawane w ten sposób - tworzą Norton Internet Security. Istnieje też możliwość zakupu ich oddzielnie. Jak widać, Symantec dba o własnych klientów - wraz z każdym z tych produktów dostajemy bezpłatne aktualizacje przez Internet na następny

130 stron
ponad 50 stron
warsztatów
recenzje sprzętu
i programów

**Cena
16,50 zł**

**A ile
zapłaciłbyś
za**

200 stron
Warsztaty:
programowanie (C++, C#,
Delphi, Java),
Internet, biuro

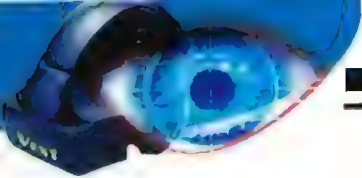
3 testy porównawcze:
modemy, UPSy, aplikacje
do rozpoznawania mowy

Zoom:
Microsoft .NET, Naga prawda
o aparatach cyfrowych,
Historia peceta, Pęknięta sieć

**Ani grosza
więcej!**

Od marca!

www.pcformat.com.pl



Smerfy: Wielki Festyn



■ Andrzej Sitek

Smerfy: Wielki Festyn miał już swoją premierę na łamach CDA. Wówczas była to jednak wersja angielskojęzyczna. Obecnie firma Techland zdecydowała się na wydanie tego interesującego programu dla dzieci w polskiej wersji językowej.

Przygoda zaczyna się wraz z pojawieniem się nad wioską Smerfów bociana z przywiązaną do nogi czerwoną szarfą. Okazuje się, że w lesie ma się odbyć Wielki Festyn, na który wszystkie Smerfy zostały zaproszone! Nie wiedzą jednak, że jest to podstęp złego Gargamela, który w ten przewrotny sposób próbuje złapać niebieskie ludziki. Ostrzeżeń Papy Smerfa nikt oczywiście nie chciał słuchać i nim się obejrzały, wszystkie zostały uwięzione w fałszywym wesołym miasteczku. Papa Smerf szuka więc kogoś, kto by uratował głupiotkę Smerfy od niechybnej śmierci w gulaszu Gargamela.

W pudełku z grą znajduje się płyta CD, krótka instrukcja dotycząca instalacji i ewentualnych problemów z grą oraz talia kart Piotrusia Pana z wizerunkami bohaterów kreskówek! Karty są dobrze wykonane i dzieci na pewno będą miały sporo frajdy z zabawy. Gorzej jest z instrukcją, w której

instrumentów, które właśnie wygrywają jakąś melodię. Jeśli uda się to kilka razy z rzędu, Harmoniusz będzie wolny.

Z kolei Smerfetka wpadła do pojemnika z popcornem. Aby jej pomóc, trzeba złapać kilka żółtych popcornów spadających z automatu i unikać czerwonych.

Jeszcze inna przygoda przydarzyła się Łasuchowi. Ten na dobre ugrzązł w wielkim torcie i jeżeli ktoś szybko mu nie pomoże, Smerf zatonie w słodkiej, bitej śmietanie.

Fajtłapa nie może wydostać się z bańki mydlanej, a Ważniak został uwięziony w portrecie. Pracus na dobre zamknięty jest w maszynie do gry, a Strachusia otoczyły zjawy i duchy.

Każdemu z niebieskich Luczków trzeba pomóc w innym kłopotcie - i jest z tego sporo zabawy oraz uciechy. Zadania są również bardzo odmienne. Przede wszystkim typowo zręcznościowe (np. uwolnienie Smerfetki), ale



Życie Zgrywusa wisi na włosku. Zdaje się, że zaraz wystartuje w kosmos!

nie znajdziemy ani słowa o strukturze programu, opisu gier czy też stopniu ich trudności. Te informacje oraz wyczerpujący komentarz uzyskamy dzięki... Papie Smerfowi, który jest narratorem programu. Po instalacji trafiamy do menu, gdzie Papa Smerf wskazuje użytkownikowi, co należy zrobić. Na pasku narzędzi umieszczono kilka ikon, które Papa szczegółowo opisuje.

Wśród wielu atrakcji Jarmarku większość jest niedostępna. Aby móc z nich skorzystać trzeba najpierw zdobyć całą masę różnych przedmiotów. Są to np. różnokolorowe bilety, korbka lub bęben, tajemnicze mikstury albo rakieta. Każdy z nich ma określone przeznaczenie. Wspomniana korbka i bęben będą np. potrzebne, aby umieścić je w pustych miejscach wielkiej głowy clowna, co pozwoli otworzyć bramę do dalszych atrakcji parku rozrywki.

Fanty dostajemy, o ile znajdziemy i uwolnimy łatwowie Smerfy. Niezbyt muzyczny Harmoniusz znalazł się w wielkich organach! Aby wyswobodzić nieszczęsnego Smerfa, trzeba szybko wskazywać na obrazki

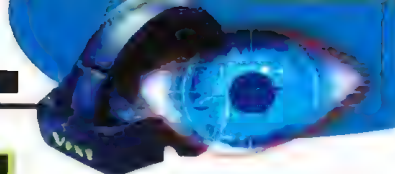


Tu można zagrać, nagrać i odsłuchiwać różnorodne melodie. Aby uzyskać dostęp do wszystkich dźwięków, trzeba najpierw uwolnić niebieskie ludki.



to nie wszystko. Aby pomóc Zgrywusowi, trzeba będzie wysilić pamięć. Smerfa przywiązano do rakiety i by go wyswobodzić, trzeba powtarzać sekwencje różnokolorowych petard.

Puzzle to inne wyzwanie, któremu trzeba będzie sprostać, aby uratować... Śpiocha. Ułożenie układanki to warunek, by Smerf mógł wycostać się z młyna.



Smerfne postacie



Papa Smerf

Jest to Smerf w całej wiosce mający największy autorytet. Niekwestionowany przywódca, a zarazem wioskowy czarodziej. Jest trochę starszy niż wszystkie pozostałe Smerfy i właśnie jego życiowe doświadczenie nieraz uratowało Smerfom skórę.



Smerfетка

Jedyna "kobieta" w wiosce. Każdy Smerf po cichu się w niej podkochuje, ale nikt otwarcie się do tego nie przyznaje. Bardzo dba o swój ogródek. Mimo że jest blondynką, nie jest głupia, a jej zdanie jest cenniejsze w wiosce.



Śpioch

Śpioch gdziekolwiek położy głowę, momentalnie usypia. Czy to jest dar, czy przekleństwo - nikt nie wie. W pracy nie ma z niego żadnego pożytku, gdyż potrafi skupić uwagę tylko i wyłącznie na jednej rzeczy - spaniu.



Łasuch

Bez niego wszystkie Smerfy poumieralyby z głodu. Ten lokalny kucharz codziennie musi przygotować dla wszystkich Smerfów jedzonko. Ale to, jak widać, nie przeszkadza mu - wręcz przeciwnie. Łasuch to także wielki smakosz, choć za jednym razem może spalać całą zawartość lodówki.



Ważniak

Ważniak to ważniak. Lubi pouczać inne Smerfy oraz pisać książki. Są to przeważnie jego autobiografie lub coś w rodzaju "Złote myśli Smerfa Ważniaka". To jego ulubiony prezent na wszelkie okazje. Kiedy Smerfy mają go dość, wyrzucają go na odległość około 100 m, dokąd dolatuje ruchem jednostajnie przyspieszonym, i lądjuje przeważnie na głowie.



Zgrywus

Zgrywus to największy kawalarz, choć jego popisowy numer jest nieco przestarzały. Jest to sztuczka z wybuchową paczką. Niekiedy jego dowcipy bardzo złością inne Smerfy, ale dla Zgrywusa nie ma to żadnego znaczenia. :)



Malarz

Malarz uwielbia rysować pejzaże. Jest wielce utalentowany, ale strasznie się denerwuje, kiedy inni niszczą jego prace. Ma w kolekcji wiele pięknych dzieł.



Poeta

Poeta ma duszę artysty. Píše wiersze na wszelkie okazje, które oddają akurat atmosferę chwili. Wena twórcza potrafi go napaść w każdym momencie, wtedy momentalnie zaczyna tworzyć nowy wiersz, poemat czy odę.



Pracusi

Pracusi to lokalny wynalazca. cały czas spędza na budowaniu nowych urządzeń, które mają pomóc innym w pracy: wszelkiego rodzaju budowle, podnośniki, spychacze etc. są właśnie jego konstrukcją. To prawdziwa złota rączka.



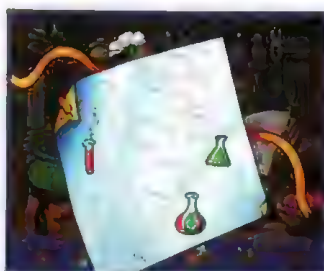
Maruda

Wszystko, co Smerfy robią, spotyka się z wielkim odzewem Marudy "Nie znoszę..."

Dane ze strony <http://republika.pl/smurfy/intro.html>

Odnajdywanie i uwalnianie Smerfów to tylko część zadań, które oferuje Wielki Festyn. Na każdej z plansz jarmarku możemy odnaleźć ukrytego gdzieś robota Smerfa. Podobny do Pinokia, niebieski ludek jest bardzo mądry. Zawsze ma coś ciekawego do powiedzenia. Dzięki niemu odbiorca dowie się np., że w Japonii urodziny świętuje się w zupełnie nowym ubraniu, a w Izraelu trzeba w dniu urodzin ścisnąć tyle razy na krześle, ile ma się lat, i jeszcze raz dodatkowo - na szczęście :).

Warto też skorzystać z pracowni Papy Smerfa i jego magicznej książki. Bazując na jej przepisach, różnorodnych składni



kach i czarodziejskich proszkach można wyprodukować mikstury, które unieszkodliwią strażników parku. Każdy gracz dostaje również... własny domek z imieniem wypisanym na szyldzie. W domku znajduje się prawdziwe smerfowe studio nagraniowe, gdzie można stworzyć dowolną zabawną melodię. Poza tym jest tu również miejsce do rysowania, gdzie wymalujemy różnorodne kartki i wydrukujemy je (gotowe wzory do pokolorowania).

Nagrodą za uwolnienie wszystkich Smerfów jest Księga Porad, gdzie znajdziemy mnóstwo interesujących informacji. Dziecko dowie się, jak zrobić ludki z balonów, lampiony, czapkę na przyjęcie urodzinowe i wiele innych rzeczy.

Gra wydana przez Tecoland kosztuje w sklepie 69 złotych. Przeznaczona jest dla dzieci pięcioletnich i dla takich właśnie szkrabów to świetna propozycja. Oprócz zabawy przygody Smerfów uczą również logicznego myślenia i poprawiają pamięć. 18 gier zręcznościowych stanowi świetny przerwany dla trudniejszych wyzwań. Dużym plusem jest również możliwość wielokrotnego uwalniania Smerfów. Każdorazowo poziom trudności rośnie.

Bardzo ładna grafika, dobra oprawa muzyczna i przede wszystkim profesjonalna, polska wersja językowa to kolejne atuty programu. Smerfy: Wielki Festyn to pozycja na pewno warta polecenia. Dla pięcioletnich dzieci będzie to doskonały prezent, który oprócz frajdy i zabawy przyniesie im również wymierny efekt, a to dzięki zadaniom angażującym umysł.

INFO

Producent: Emme ■ Dystrybutor: Tecoland ■

Wymagania: Windows 9x, 2000, Pentium 166 MMX, 64 MB RAM, CD-ROM: 4x

Internet: http://www.tecoland.com.pl/produkty/gry/smerfy/main_smerfy_a.php

Bez ograniczeń!

12 aplikacji i narzędzi w pełnych wersjach!

Vue d'Esprit 2

Znakomite narzędzie do generowania krajobrazów 3D

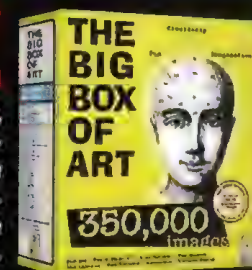
- >> Import dowolnych obiektów
- >> Edytor terenu
- >> Predeterminowane właściwości atmosfery
- >> Szybkie renderowanie
- >> 4 typy erozji
- >> 12 efektów geologicznych
- >> Wbudowane modele roślin
- >> Rendering panoramiczny
- >> Łatwy w obsłudze interfejs

komercyjna, nieograniczona wersja, bez potrzeby rejestracji w Internecie!

PCFormat

1000
Nowa kolekcja

Zbiór grafik: klipartów, zdjęć, obiektów wektorowych, rysunków odręcznych, zdjęć teksturowanych i obiektów typu Hemera Photo-Objects



Pozostałe programy w pełnych wersjach:

3D Flash Animator

Funkcjonalny i posiadający duże możliwości program do tworzenia obiektów w formacie Flasha

Wire Fusion 2.0 Pro

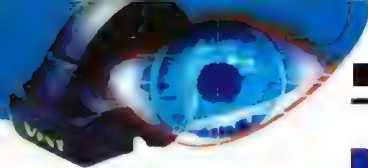
Stwórz prezentacje, animacje i symulacje 2D i 3D dla swojej strony WWW

Zabezpiecz się na 100%

Ashampoo Security Manager 99, AVG 6 Free Edition, EasyCrypto Deluxe, ProtectX 3.5, Tiny Personal Firewall

Dodatkowe narzędzia

Tweak-Me Standard, WS_FTP Lite, WinKey 2.8



eduROM

matematyka i fizyka

■ Leszek Śliwa

21 stycznia 2002 roku w warszawskim hotelu Sheraton wręczono nagrody w plebiscycie czytelników magazynu CHIP. W kategorii "edukacja, leksykony i encyklopedie multimedialne" tytuł Produktu Roku otrzymała seria podręczników multimedialnych eduROM wydana przez Young Digital Poland.

Young Digital Poland od kilku lat cierpliwie buduje wizerunek specjalisty od edukacji komputerowej. Marka YDP, podbudowana spektakularnym sukcesem z serii programów językowych Euro-Plus, jest znana i szanowana nie tylko w Polsce, ale i za granicami. Ostatnim najbardziej ambitnym z przedsięwzięć gdańskiej firmy jest opracowanie kompleksowej bazy szkolnych podręczników multimedialnych.

Projekt eduROM to seria interaktywnych podręczników na płytach CD-ROM, obejmujących materiał dydaktyczny klas 4-6 szkoły podstawowej i klas 1-3 gimnazjum z zakresu języka polskiego, matematyki, fizyki, geografii, biologii, historii i chemii. Każda pozycja wydawnicza serii opracowywana jest w zgodzie z zaleceniami dydaktycznymi i na bazie tekstów tradycyjnych podręczników. Jednak kluczem do jej sukcesu jest termin "interaktywność". Nowe medium - wszak na takie określenie projekt w pełni zasługuje - ma ambicję wyprzeć dotychczasowe metody nauczania: zastąpić tradycyjne papierowe "bryki" atrakcyjnymi programami, łączącymi wiadomości podręcznikowe i leksykograficzne, ilustracje, dźwięk i ćwiczenia. Z pomocą eduROM-ów uczeń może samodzielnie przyswajać wiedzę z danego zakresu, utrzymywać materiał i śledzić za łożnościami między poznawanymi prawami. Co więcej, formuła projektu pozwala na samodzielne ustalanie tempa kształcenia oraz weryfikowanie wiedzy bez udziału nauczyciela.

A w praktyce?

Przyznam szczerze, że powyższe informacje są mniej lub bardziej, udaną trawestacją materiałów zamieszczonych w instrukcji programu i na stronach internetowych YDP. Brzmi to

bardzo obiecująco i znakomicie nadaje się na tekst-laurkę, ale przecież nie tego oczekujesz, drogi czytelniku. Chciałbyś wiedzieć, czy program wart jest poniesionych nań wydatków, czy obietnice producenta mają oparcie w rzeczywistości i czy program istotnie przyda ci się w codziennej pracy. A że Lifter perfidnie wyznaczył do recenzji młodego, zatwardziałego humanistę, któremu różnica nieodmiennie kojarzy się z wynikiem odejmowania, możesz śmiało założyć, że op'nie wyrażone w niniejszym artykule będą miarodajne.

Pora zatem sprawdzić, jak te szczytne cele sprawdzają się w codziennym obcowaniu z programami. Naszą ocenę poprzemy dwoma produktami z serii G2 (druga klasa gimnazjum), dostarczonymi do



testów przez firmę YDP. Zacznijmy od tego, co najważniejsze. A więc, moi drodzy...

Pierwsze wrażenia

Oba programy (Matematyka i Fizyka - Lifter wie, jak mi sprawić frajdę) sprzedawane są niemal w identycznych pudełkach. Czarny kolor, dominujący na okładkach, niewątpliwie symbolizuje radość obcowania z programem do nauki - i z miejsca wprowadza recenzenta w podniosły nastrój. Instrukcja w każdym z pudełek również identyczna (tym razem bez "niemal") - na 30 stronach omówiono kompleksowo całą serię, uzupełniając tekst krótkimi omówieniami poszczególnych podręczników. Identyfikacyjna jest także płyta instalacyjna - i chwala za to programistom, bo oszczędzili młodzieży wątpliwą przyjemność żonglowania dyskami. Raz zainstalowana aplikacja podstawowa przyjmuje bez zastrzeżeń kolejne płyty serii - mam nadzieję, że również bezboleśnie odbywa się migracja (promocja?) z klasy do klasy, co pozostanie do udowodnienia, jak tylko dostanę inne płyty serii. Jednolity jest wreszcie interfejs programu, z głównym paskiem ikon w lewym górnym rogu i paskiem nawigacyjnym u dołu. Życiowe podejście i mały plusik dla YDP.

Zestaw narzędzi jest rozsądny i przemyślany. Wśród tematów poruszamy się wygodnie - możemy otworzyć spis treści, definiować zakładki, sporządzać notatki na marginesie oraz wyszukiwać słowa i frazy (w tym także z pomocą prostych operacji logicznych). Obsługa jest prosta i intuicyjna, po najechnaniu kursorem na elementy nawigacyjne możemy przeczytać krótki opis narzędzia. I wszystko byłoby pięknie, jeśli idzie o interfejs, gdyby nie garść drobnych (aczkolwiek) niedopatrzeń. Kardynalnym błędem jest brak jakichkolwiek skrótów klawiaturowych. Jeśli chcesz wyświetlić kolejną stronę - nie ma rady: musisz sięgać po mysz i klikać. A wystarczyłaby spacja lub strzałka w prawo... Drugie zastrzeżenie: brak możliwości przejścia do innej aplikacji. Alt-TAB nie działa. Chcesz coś zapisać w Notepadzie - nie ma rady, wyjdź z programu. Chcesz zwerifikować wiadomości na stronie internetowej? Patrz wyżej. No, moi drodzy, przecież to Windows. I trzecia sprawa - czy w Gdańsku nie ma myszek z kółeczkiem? Chętnie podeszł za drobną opłatą, bo u nas w sklepach tylko takie. Jak mam przewijać teksty w ramce, skoro nie reaguje ani strzałka, ani Page-Down, ani kółeczko? Że młodzież ma lepszą koordynację i bez kłopotu



złapie kursorem ten suwak? Być może, powodzenia życzyć. A póki co, minusik do dziennika.

Fiza

Zestaw dostarczony do testów jest idealny. Dwa programy - jeden lepszy, drugi gorszy. Teza i antyteza, czyli woda na młyn recenzenta. Można odnieść wrażenie, że program 'ści' zbyt ambitnie dopieścili tytuł "Fizyka" i nie starczyło im energii na pracę z "Matematyką". Bo fiza jest zdecydowanie lepiej dopracowana i przemyślana. Ale po kole...

Materiał na dwóch płytach podręcznika podzielono na 6 rozdziałów. Są to w kolejności: cząsteczkowa budowa materii, przemiany energii w zjawiskach cieplnych, pole elektromagnetyczne, obwody prądu stałego, pole magnetyczne oraz wytwarzanie i przesyłanie energii elektrycznej. Nie ulega wątpliwości, że w wymienionych obszarach tej nauki można znaleźć mnóstwo odniesień do codziennych sytuacji i powszechnie obserwowanych zjawisk. Cieszy fakt, że autorzy nie zaprzepaścili tej okazji i dostarczyli uczniom wielu przykładów, które znakomicie ilustrują badane zależności. Stąd też, obok suchych definicji i straszliwych wzorów, znajdziemy tu filmy demonstrujące omawiane prawa. To samo wypada powiedzieć o zadaniach sprawdzających stopień przyswojenia materiału: są z życia



wzięte. Zamiast teoretycznych rozważań uczeń otrzymuje konkretne problemy do rozwiązania - choć bez żmudnych obliczeń oczywiście się nie obejdzie. Ale miło jest obliczać ciśnienie na tłoku, gdy ten jest częścią podnośnika hydraulicznego, a nie jakiejś abstrakcyjnej konstrukcji służącej nie wiadomo czemu. Stając na głowie, by znaleźć dziurę w całym (wszak jest to recenzenta smutnym obowiązkiem), znalazłem dwa małe otworki. Pierwszy to dobór kolorystyki na myśl prostego wzoru: ciemne tło + szara czcionka = ból oczu i głowy.

Drugi problemik to raczej materiał na anegdotkę niż istotne zastrzeżenie. Otóż sądzę, że zielonkawe, kostropate paskudztwo pełniące rolę demonstratora w niektórych filmach będzie nieodmienne budzić śmiech na sali lekcyjnej. Ale może to i lepiej...

Matma

I pora na antytezę: matematyka. Tu sprawa jest prosta: wystarczy przepisać akapit z poprzedniego rozdziału, wstawiając w odpowiednich miejscach przeczenia. Ale że humanistyczne wykształcenie zobowiązuje, pójść trudniejszą ścieżką. Dla porządku podam najpierw zakres tematyczny podręcznika: arytmetyka

(potęg i pierwiastki), algebra (wyrażenia algebraiczne, funkcja liniowa), geometria (Pitagoras, okrąg, koło, wielokąt foremny, wielościany), elementy statystyki (doświadczenia osobowe).

Królowa nauk jest dyscypliną abstrakcyjną. Poważny młodzien z gimnazjum nie niższy się do poziomu brzdąca przekładającego liczmany i dzielącego abtuszka na podzbiory. Zgoda, jasna sprawa. Ale czy naprawdę tak trudno znaleźć praktyczne zastosowania dla matematycznych obliczeń? Czy tak trudno, ilustrując np. objętość cylindra, postawić się szklanką wody? Wszak takie podejście znakomicie umila pracę. Materiału do przemyśleń jest naprawdę wiele. Wystarczy sięgnąć po dobrze znane w matematycznych kręgach zbiory ciekawych zadań (by wspomnieć choćby kultową pozycję "Lilavati" Szczepana Jeleńskiego). Dlaczego autorzy tak skwapliwie uciekli od możliwości, jakie daje nowe medium? Nie mnie o to pytać.

W ogólnym rozrachunku wypada rzec, że eduROM Matematyka zasadniczo spełnia swoje zadanie, ale aż się prosi dodać, że czyni to w sposób mało atrakcyjny. Nudne ułamki i wzory funkcji oglądamy ekran po ekranie, rozwiązując zadania ze smutnego obowiązku. Czasem tylko zaczynamy się zastanawiać: no dobrze, ale po co? Czemu by to miało służyć?

Ułamek na ułamku - ułamkiem pogania. Suchy dryl bez wyobraźni, bez cienia starania o zainteresowanie tematem odbiorcy. Jakby ktoś chciał usilnie dowiedzieć, że matematyka jest najnudniejszą dyscypliną, nie tędy droga. Młoda Cyfrowa Polsko.

Wzór na sukces?

Seria eduROM jest integralną częścią większego projektu o nazwie i-SZKOŁA, obejmującego elementy, takie jak eduNET (internetowy portal edukacyjny), eduLAN (narzędzie dla nauczyciela służące organizacji pracy w skomputeryzowanej klasie szkolnej), eduWAP (serwis dostępny z sieci telefonii komórkowej) i eduLINK (międzynarodowa platforma



komunikacyjna - co by to nie oznaczało). Sam program i-SZKOŁA jest bardzo obiecującą perspektywą, ale jak na nasze rodzime warunki - zbyt odległą. Chyba że w prywatnych szkołach, które dysponują komputerami nie tylko w sali informatyki...

Analizując wszystkie wymienione wyżej cechy, łatwo dojść do wniosku, że programy eduROM są idealnym narzędziem do samodzielnego powtarzania wiadomości nabytych tradycyjnymi metodami. I jako takie na pewno są warte polecenia. I jako takie na pewno znajdą nabywców. Wychodzi taniej niż korepetycje. Skuteczność tej formy przyswajania wiedzy wypróbowałem na sobie i wypada mi ją ocenić pozytywnie - mimo paru zastrzeżeń. Przerabiając materiał na bieżąco, w sugerowanym przez autorów porządku, nie utknąłem na żadnym ułamku ni rozwinięciu wzoru, mimo że jeszcze tydzień temu nie ruszyłbym tego nawet kijem. Myślę, że przy odrobinie przedklasówkowego stresu mógłbym się nawet czegoś nauczyć. A już na pewno kupiłbym cały komplet synowi, gdyby nie fakt, że jeszcze nie dorósł. Jak dorosnie, wrócimy do tematu. Póki co, polecam serię uwadze wszystkich zainteresowanych oraz ich troskliwych i kochających sponsorów.

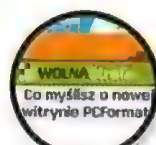
INFO

Producent: Young Digital Poland SA ■ Dystrybutor: Young Digital Poland SA
Wymagania: Windows 9x, P 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x
Internet: <http://www.ydp.com.pl/edurom.asp>

Nowa strona PC Format -
- nowy format Internetu

To wszystko w zasięgu twojej przeglądarki!

Wybrane, najlepsze teksty dotyczące sprzętu oraz najnowszych technologii zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych użytkowników



WolnaStrefa
Powiedz nam, co myślisz o najświeższych wydarzeniach z komputerowego świata

CentrumZrzutu

Nasza biblioteka oprogramowania. Ściągnij najnowsze aplikacje i ostatnie sterowniki wybrane z "softwareowego" morza specjalnie dla Ciebie!

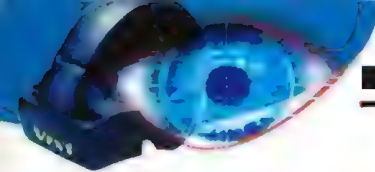


Zapytaj Eksperta

Spośród nadsyłanych pytań wybieramy co miesiąc najciekawsze i umieszczamy je w naszym specjalnym FAQ

PCForum

Zapytaj, odpowiedź wymień! wybieramy co miesiąc najciekawsze i umieszczamy je w naszym specjalnym FAQ



Multimedialna Encyklopedia

Powszechna Edycja 2002

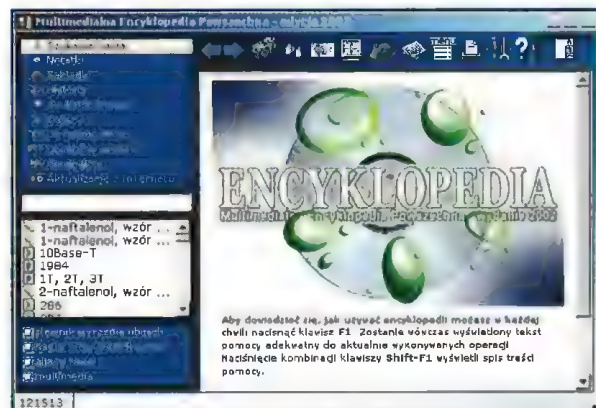
■ Kazimierz Serwin

Czy możliwe jest zmieszczenie w jednym, małym, prostokątnym pudełku obszernej encyklopedii? Odpowiedź jest łatwa dla czytelników CD-Action, którzy niejednokrotnie zetknęli się już z recenzjami programów zamieszczonych na płytach CD-ROM, w tym także z encyklopediami. Do ich zalet, oprócz tego, że zajmują mało miejsca na półce, zaliczyć można łatwość w wyszukiwaniu haseł. W encyklopedii drukowanej z oczywistych względów na próżno szukać filmów i animacji, zdjęć panoramicznych, muzyki itp.

Wszystkie te możliwości oferuje najnowsza Multimedia Encyklopedia Powszechna.

Mam w rękach piąte już wydanie tej edycji. Zawiera ona corocznie uzupełniane i aktualizowane informacje bazujące na 20-tomowej „Popularnej Encyklopedii Powszechnej” i suplementach do niej, wydanych przez oficynę wydawniczą Fogra.

Jak twierdzą jej autorzy, jest to największa polska encyklopedia. Składa się z trzech płyt CD-ROM. Zawiera ponad 120 tys. haseł, w tym również Słownik Wyrazów Obcych (25 tys. słów oraz przystaw i zwrotów z całego świata), około 6500 multimedialnych i 1800 ilustracji. MEP 2002 wyposażono w czytelny i wygodny interfejs, dzięki któremu można szybko dotrzeć do informacji, zdjęć, filmów i animacji.



wanie haseł spełniających określone kryteria. Coraz ważniejsze w encyklopediach multimedialnych są odnośniki internetowe i hipertekstowe. CD-ROM pełni coraz częściej rolę bramy, portalu do informacji, które można znaleźć w Internecie. MEP 2002 sama w sobie zawiera dużo informacji (patrz ramka), które dodatkowo można pogłębić dzięki odnośnikom internetowym.

Nowością w programie są interaktywne, wektorowe ilustracje wykonane w technologii Flash, które działają na zasadzie hipertekstu. Klikając poszczególne interaktywne elementy, użytkownik dostaje się w „głęb” ilustracji, którą można dowolnie powiększać bez utraty jakości obrazu.

Encyklopedię można aktualizować przez Internet. Za pośrednictwem Sieci do użytkownika mogą też docierać informacje od wydawcy, np. o kolejnych uaktualnieniach. Komunikacja wydawca – klient jest w tym przypadku rzeczywiście dwukierunkowa.

Kto z nas nie lubi prezentów i to jeszcze pożytecznych?

Doatkiem do tej edycji jest najpopularniejsza angielskojęzyczna encyklopedia na świecie – Encyklopedia Britannica 2000 w wersji na CD-ROM-ie. Zawiera ona ponad 83 tys. artykułów, ponad 3500 zdjęć i ilustracji, około 1500 map, zapewnia także bezpośredni dostęp do ponad 125 tys. serwisów internetowych, wybranych i polecanych przez redaktorów Encyklopedii Britannica.

Muszę przyznać, że MEP 2002 nie wytrzymuje porównania z Britannicą pod względem wyglądu i jakości edycji. Z obu encyklopedii można korzystać na zasadzie uzupełnienia wiedzy, bowiem Britannica nie za wiele miejsca poświęca Polsce.

Pakiet złożony z dwóch encyklopedii, a także poziom ich wydania zasługują na zainteresowanie, tym bardziej że cena jest zachęcająca (sugerowana – 99 zł).

Zawartość programu:

- 122 tysiące haseł
- ponad 6 tys. haseł
- 200 minut muzyki
- 300 filmów i animacji
- 29 interaktywnych doświadczeń i eksperymentów
- 144 zdjęcia panoramiczne
- hymny państwowe
- 152 odgłosy gatunków zwierząt
- galeria multimedialnych
- odnośniki internetowe
- aktualizacja przez Internet
- możliwość kreowania konspektów i prezentacji multimedialnych
- dodatek: Encyklopedia Britannica 2000 na CD-ROM-ie.



Można go dowolnie zmieniać, dobierając kolor tła oraz kolor i wielkość czcionek (szczególnie dla ludzi ze słabym wzrokiem).

Te możliwości pozwalają dopasować go do indywidualnych preferencji użytkownika.

Pomocne są także narzędzia, które umożliwiają tworzenie notatek wewnątrz haseł, zaznaczanie przeglądanych stron za pomocą zakładki, tworzenie konspektów i prezentacji multimedialnych, odnajdy-

① INFO

Producent: Onet.pl SA – oddział OPM ■ Dystrybutor: Onet.pl SA – oddział OPM
 ■ Wymagania: Windows 9x/2000, CD-ROMx4 64 MB RAM ■ Cena: 99 zł
 Internet: <http://www.opm.pl>

KONKURS

CD Action

Chcecie wygrać 20 DVD
(albo 20 kaset VHS - wedle woli)
z tym filmem?

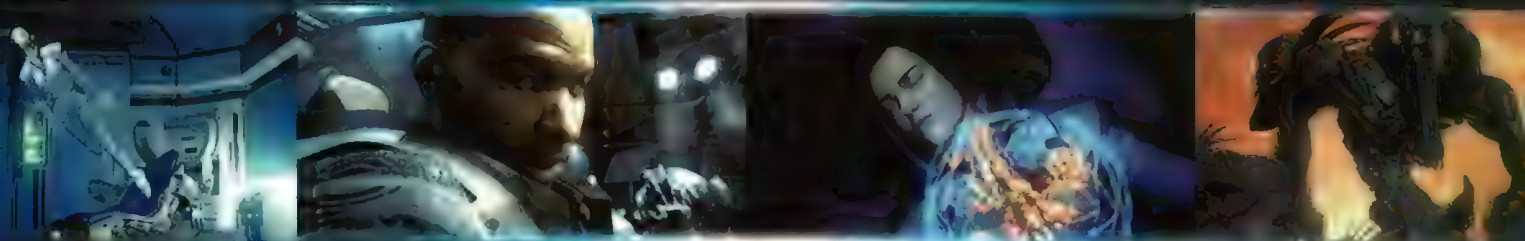
FINAL FANTASY



Wystarczy odpowiedzieć na jedno proste pytanie:

**Jaka firma stworzyła ten film oraz
wszystkie gry z serii Final Fantasy?**

Odpowiedzi, na kartkach pocztowych (z dopiskiem FF konkurs)
lub e-mailach (z nagłówkiem FF konkurs) przesyłajcie na adres
redakcji do końca marca.



Data premiery na DVD i VHS **15 LUTY**

Kup DVD lub VHS z filmem 'Final Fantasy' i wygraj fantastyczne nagrody. Szczegóły w opakowaniach oznaczonych naklejką konkursową. Na zwycięzców czekało: 2 konsole PS2, 5 zegarków Seiko oraz wiele innych nagród. Lista nagrodzonych osób, opublikowana zostanie w kwietniowym numerze 'CD Action'.

Sprzętowe CIEKAWOSTKI

Cienki jak... ASUS

ASUS S1 to jedna z najnowszych konstrukcji prezentowanych przez tajwańskiego producenta. Urządzenie wyposażono w procesor Intel Pentium III - M, ponad trzynastocalowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny, kartę sieciową 10/100 Bbps, modem V.90. Całość nie waży więcej niż jeden i dziewięć dziesiątych kilograma, co czyni z produktu Asusa ciekawą i kuszącą ofertę. Ciekawostką jest zastosowanie systemu ADTD II, czyli technologii dynamicznego rozpraszania ciepła, korzystające z umieszczonych w różnych częściach notebooka sensorów i takiego dopasowywania pracy wentylatorów, by pobierały jak najmniej energii przy jednoczesnym jak największym wyciszeniu oraz skuteczności.

www.asus.com.tw
www.archos.com



Mały wielki napęd

Urządzenia o symbolu MK1003GAL i MK2003GAH to nic innego jak dwa najnowsze dyski twarde, których pojemność to - odpowiednio: dziesięć i dwadzieścia gigabajtów. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że są to napędy o średnicy jednego i ośmiu dziesiątych cala, czyli możliwe jest ich zastosowanie jako nośników danych w cyfrowych kamerach, aparatach, palmtopach czy innych urządzeniach.

www.toshiba.com

Piętnastka bez smyczy

W Las Vegas firma ViewSonic zaprezentowała prototypową konstrukcję piętnastocalowego monitora ciekłokrystalicznego, który nie jest podłączony do komputera poprzez standardowe przewody. Tak po prawdzie to w ogóle nie jest podłączony przewodami, gdyż komunikuje się bezprzewodowo, falami radio wymi. Nowe urządzenie nazywa się airpanel 150 i ma być dostępne w drugiej połowie 2002 roku.

www.viewsonic.com

Pojemność według TDK

ML-R oraz ML-RW to nowe standardy opracowane przez inżynierów pracujących w laboratoriach firmy TDK. Zaprezentowana technologia pozwoliła na stworzenie nagrywarki płyt CD, będącej w stanie upchnąć na krążku dwa gigabajty danych. Oczywiście nośniki nie są tymi, których standardowo używamy w wypalarkach dostępnych na rynku. Jest to odpowiedź na system przedstawiony kilka miesięcy temu przez firmę SONY. TDK zapowiada, że za nośniki nie zapłacimy więcej niż trzy dolary, a napęd wyceniono na dwieście "papierów".

www.tdk.com

Małe... też działa

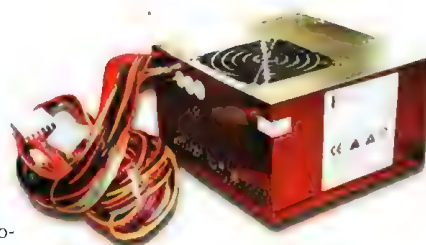
FV25 to najnowsza konstrukcja firmy Shuttle. Jest to płyta główna przeznaczona dla procesorów obsadzanych w złączu Socket 370. Urządzenie charakteryzuje się małymi gabarytami (19 na 18 centymetrów) - wykonano je zgodnie z normami przewidywanymi przez format FlexATX. Dwa gniazda na pamięci DIMM, port PCI, układy dźwiękowe zgodne ze standardem AC'97, karta graficzna (zintegrowana) firmy Trident, Porty USB oraz FireWire, jak karta sieciowa. O dostępności w sklepach nowej płyty Shuttle nic na razie nie wiadomo.

www.shuttle.com.pl

Mocarz

Firma Enhance z siedzibą w Tajwanie zaprezentowała niedawno zasilacz, który może być wykorzystywany do obudów i płyt głównych zbudowanych oraz pracujących w specyfikacji ATX oraz ATX 2.0. Dzięki temu jedno urządzenie może być stosowane w zestawach zbudowanych przy wykorzystaniu procesorów AMD, jak i Intel, łącznie z kośćmi Pentium 4. Najważniejszą cechą zasilacza nie jest pożądana obudowa, lecz 460 watów mocy, jakie może oddać, oraz podwójny system chłodzenia, czyli dwa wentylatory. EN5-0246 zapewne zainteresuje wszystkie osoby zajmujące się podkręcaniem procesorów i kart graficznych oraz wszystkich, którym zależy, by ich stacja graficzna lub serwer działały bez zarzutu.

www.enhance.com.tw



Klucz-owa pamięć

FireWire Keychain to ni mniej, ni więcej tylko breloczek do kluczy. Jednak jest on cokolwiek niestandardowy, gdyż oferuje użytkownikowi możliwość przenoszenia we wbudowanej w nim pamięci flash jeden gigabajt dowolnych danych. Informacje i do pamięci przesyłane są poprzez interfejs, jak sama nazwa urządzenia wskazuje, FireWire (IEEE 1394). Oczywiście cena tak pojemnego nośnika ma być dość spora, lecz producent przewidział, że zapotrzebowanie obejmować będzie zapewne konstrukcje o mniejszej pojemności, dlatego też dostępna będzie cała gama breloków będąca w stanie pomieścić różne ilości danych.

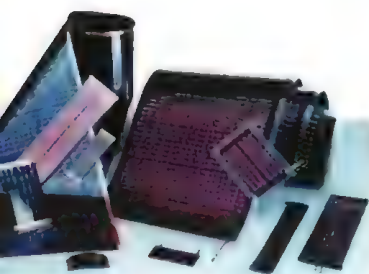
www.wiebetech.com



Bez przewodów

Nowa drukarka korporacji Epson o nazwie Stylus C80WN komunikuje się z komputerami bezprzewodowo. Oczywiście komputer musi być wyposażony w stosowny nadajnik zgodny ze standardem Ethernet 802.11b, gdyż bez tego nic nie da się drukarce "nakażać". Odległość od nadajnika, w jakiej drukarka może poprawnie pracować, to maksymalnie czterdzieści metrów, oczywiście jedynie w przypadku, gdy na drodze sygnału nie znajdują się przeszkody. Szybkość Stylusa C80WN to drukowanie do dwudziestu stron w ciągu minuty (tryb czarno-biały i pięcioprocentowe zaciemnienie dokumentu). Jak na Epson przystało, rozdzielczość maksymalna (tryb fotograficzny wydruków na specjalnym, nabylszczanym papierze) to 2880 na 720 punktów na cal. Cena nie powinna przekroczyć czterystu dolarów.

www.epson.com



Elastiko fantastiko

Iowa Thin Film Technologies zapowiedzia-
ła, że w niedalekiej przyszłości rozpocze-
nie produkcję układów scalonych, które
będą charakteryzowały się dość sporą
elastycznością. Technologia wytwarzania
tego typu modułów jest isticie nowatorska
- będzie się to odbywało w podobny spo-
sób jak drukowanie dokumentów. Dzięki
temu koszty produkcji spadną w znaczą-
cy sposób, lecz jednocześnie zmniejszy się
skala integracji układów. Dzięki tego typu
rozwiązaniom będzie możliwe produkowa-
nie nośników pamięci, które będą od-
porne na uszkodzenia - obecnie monta-
wane sztywne kości musiały być specja-
lnie zabezpieczone tak, by ich nie uszko-
dzić.

www.iowathinfilm.com

Ostro...

Trzydziestobitową głębię barw ma oferowa-
ć nowy monitor ciekłokrystaliczny, który
wyprodukowała firma Sharp. Specjal-
na technologia opracowana przez inżyni-
erów, pozwala na wykorzystanie tak
dużej palety barw nawet przy zastosowa-
niu obecnie produkowanych kart graficz-
nych. Dzięki temu użytkownicy, którym
zależy na jak najwierniejszym odwzoro-
waniu kolorów będą mogli bez przeszkód
korzystać z dobrodziejstw płaskich moni-
torów LCD gdyż większa liczba widocz-
nych detali oraz niuansów odcieni pozwo-
li na dokładniejsze przygotowywanie do-
kumentów (DTP oraz studia graficzne).

www.sharp.de

IBM znów na przedzie...

...listy firm które zgłosiły najwięcej wnio-
sków patentowych w USA. Rok 2001 oka-
zał się nad wyraz dobrym dla giganta
elektronicznego, gdyż trzy tysiące cztery-
sta patentów to ilość niemal o dwadzie-
ścia procent większa od uzyskanej w po-
przednim 2000 roku. Drugie miejsce, z
mniejszą o ponad połowę ilością paten-
tów, zajęła firma NEC. Jak głoszą pracow-
nicy IBM, spora część nowych rozwiązań
znalazła zastosowanie w konstrukcjach
firmy.

www.ibm.com

Masz komputer? A masz Cogito?

Kto ma Cogito — ma czas na komputer.
Cogito — najpożyteczniejsze pismo licealistów.



Cogito — powtórka
do matury z języka polskiego:

Zeszyt licealisty,
Lektury do matury,
Pojęciownik epok!

Wszystko o studiach
i rynku pracy:
Twoje studia,
Paszport w przyszłość.

O Waszych problemach, wątpliwościach i całym
tym zwariowanym świecie: Top-temat, Raport,
Wieści z liceum, Obserwacje, Prowokacje.

Pytajcie też o inne
nasze tytuły
edukacyjne:
Epoki Literackie.
W pytaniach
i odpowiedziach
oraz Język Polski.
Matura 2002.



Nowości Sprzętowe

Notebook od... ECS



Desktopy nie są przenośne, a notebook... nie są tanie. Pora więc to zmienić. Przełomu dokona znana z produkcji tanich i wydajnych płyt głównych, firma ECS. W ciągu najbliższych tygodni w firmie INCOM pojawi się pierwsza partia nowych notebooków. Desknote 901 to komputer przenośny, które wyposażono we wszystkie niezbędne maszyni tej klasy elementy, ale ma on jeden niespotykany dotąd szczegół - niesamowitą cenę.

Procesor Intel Celeron od 1,0 do 1,5 GHz, PGA370 Socket
Pamięć 128 MB do 512 MB
Karta grafiki SIS630ST (128 bit 3D) współdzielnie pamięć do 64 MB, 2D/3D, 4X AGP
Karta muzyczna AC'97, wsparcie dla SPDIF
Ekran 14,1" XGA TFT LCD, 1024 x 768, 16,7 M kolorów
Napęd 10 CB, 2,5", 9,5 mm, ATA100 IDE HDD 5,25", 12,7 mm, 24X CD-ROM/8X DVD-ROM (opcjonalnie)
Komunikacja RealTek 8100 10/100 Mbps LAN, PCtel Mini PC Modem, 56K/V.90
Porty 1xLPT, 1xCOM, 1xVGA, 4xUSB, 1xIrDA, 1xMC, 1xSP-DIF/OPL, 1xRJ11 (modem), 1xRJ45 (LAN), 1xS-VIDEO/TV-OUT
Klawiatura 12 funkcyjnych/19 mm, dodatkowe (Internet, e-mail)
Manipulator Synaptics/K-tech Touchpad
Bateria w zestawie 100-240V, AC, wyjście 12V, 5A, 60 W (zewnętrzna)
Wielkość 320 x 265 x 39 mm
www.incom.com.pl

Black TFT

SHARP POLSKA na początku roku 2002 wprowadził do sprzedaży szeroką gamę monitorów bazujących na nowych matrycach LCD. Wykorzystywana w nich technologia BLACK TFT pozwala na znacznie doskonalsze odwzorowanie czerni, a co za tym idzie pozostałych kolorów bez zmniejszenia jasności, kontrastu i kąta widzenia monitora. Matryce w tej technologii wykorzystują zjawisko interferencji światła odbitego od powierzchni ekranu, co oznacza zmniejszenie jego ilości z 5% do 1,5%, czyli aż o 70%! Wykorzystanie tego prostego zjawiska sprawia, że w warunkach normalnej pracy dziennej, kontrast monitora LCD z matrycą BLACK TFT jest znacząco



Dane techniczne:

Procesor: Intel Pentium 4 1,7 GHz ■ Płyta główna: MSI 645 Ultra (SIS) ■ Pamięć RAM: 1*256 MB DDR ■ Dysk twardy: Seagate Barracuda IV 40 GB ■ Karta grafiki: MSI G3Ti500 Pro-VTG ■ Karta muzyczna: SoundBlaster Audigy Player ■ Klawiatura: Genius Ergo PS/2 ■ Modem: InPorte 56K (wewnętrzny) ■ Napęd CD/DVD: Pioneer 16x (slot) ■ System operacyjny: Microsoft Windows XP PL



Komputer dla... Właśnie... Dla kogo?

AMG Advanced

■ technICK

Minęło już sporo miesięcy od ostatniego testu całego komputera, czyli obudowy wraz ze wszystkim tym, co jest potrzebne, by można było połączyć się z Internetem, pobawić grami lub zająć się opracowywaniem tekstów czy obróbką grafiki.

Tym razem, co ciekawe, przystąpiłśmy do testów komputera wyposażonego w procesor firmy Intel, lecz mamy nadzieję, że w najbliższym czasie, może nawet co miesiąc prezentować będziemy konstrukcje z innymi podzespołami.

Sprzęt, czyli komputer wraz z akcesoriami, choć bez monitora, do starczyła rzeszowska firma AMG Computers. W tabelce z danymi technicznymi znajduje się opis części, z jakich zbudowano zestaw. Ciekawostką jest fakt, że jako podstawę wykorzystano płytę główną firmy MSI, zbudowaną na bazie kości SIS 645 i SIS 961 MuT OL. Dzięki temu płyta obsługuje wszystkie nowe procesory Pentium 4 firmy Intel oraz pozwala na użycie modułów pamięci DDR. Obsługa do sześciu portów USB pozwala na podłączenie całej gamy akcesoriów bez potrzeby sięgania po zewnętrzny HUB. Dwa porty zamontowano na płycie, para kolejnych znajduje się na śledziu zwanym D-Bracket i zawierającym dodatkowo cztery diody, które sygnalizują stan płyty głównej (diagnostyka), a ostatnie dwa wyprowadzo-

no na panel przedni obudowy, dzięki czemu łatwo podepnijemy cyfrowy aparat fotograficzny, skaner czy inne urządzenie. Estetyczna oraz funkcjonalna obudowa zawiera zasilacz spełniający założenia specyfikacji ATX 2.0 - do płyty podłącza się prócz standardowego, dodatkowy przewód zasilający. Bardzo cicho pracujący wentylator w zasilaczu oraz niemal bezgłośny system chłodzenia procesora sprawiają, że najwięcej "hałasu" powoduje napęd DVD współpracujący z płytkami CD-R. Mimo faktu, że płyta ma wbudowany układ, który jest odpowiedzialny za generowanie dźwięku zgodnie ze specyfikacją AC'97, firma AMG wyposażyła zestaw w kartę SB Audigy Player, zapewniającą bardzo wysoką jakość dźwięku oraz co chyba jest dość ważne - złącze IEEE 1394 potocznie zwane FireWire. Dzięki temu możliwe jest podłączanie kamer cyfrowych, nagrywarek zewnętrznych oraz innych urządzeń. Klawiatura i myszka to standardowe akcesoria, dlatego z braku miejsca pominę ich opis (są i działają poprawnie), Karta grafiki to opisywana w poprzednim numerze konstrukcja MSI, która wykorzystuje kość Nvidia GeForce3 Ti500 i pozwala na korzystanie nawet z dwóch par okularów 3D (w zestawie jest jedna). Modem zapewnia kontakt z siecią Internet oraz przysyłanie faksów, jak i "telefonowanie".

Co do samego złożenia całości nie przyczepiłbym się do przymocowania oraz rozmieszczenia poszczególnych podzespołów, jak i do tego, że - mimo wszystko - w dość drogiej obudowie - przewody napędu DVD oraz dysku twardego i stacji dyskiety można było poprowadzić bardziej optymalnie tak, by zapewnić poprawny przepływ powietrza we wnętrzu obudowy, lub zastosować przewody zebrane w wiązki (nie są aż tak drogie, a "skuteczne").

Wydajność sprawdziliśmy za pomocą popularnych programów diagnostycznych oraz gier, a wyniki znajdziecie w tabelce zamieszczonej na niniejszej stronie. Jeśli kogoś interesują wyniki po wykorzystaniu innych programów lub gier, prosimy o kontakt na skrzynkę z adresem maciej.lewczuk@cdaction.com.pl. Jako że testy zestawów będą się zapewne pojawiały niemal w każdym numerze, chcielibyśmy, abyście ich wyniki mogli porównywać z uzyskanymi na własnych maszynach, w końcu to dla was robimy to wszystko. Jeśli będzie to zbyt wiele danych, będziemy je umieszczali na płytce dołączonej do pisma.

W przypadku gdy szukacie komputera do pracy z grafiką lub grania w najwyższych rozdzielczościach i włączonych wszelkich funkcjach, które poprawiają jakość obrazu (no może poza TruForm), zainteresujcie się tym lub podobnym zestawem komputerowym.

① AMG Advanced

Cena: 5725 zł ■ Dostarczył: AMG Computers, al. Piłsudskiego 8-10, 35-074 Rzeszów, tel. (0 17) 850 65 27 faks (0 17) 850 65 15

■ świetna karta grafiki ■ duża wydajność
■ troszkę drogi

Internet: www.myamg.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Test	Tryb	Jednostka	AMG Advanced
Quake II Software	320x200	fps	133.6
	800x600	fps	43.5
	1024x768	fps	29.5
Quake II OpenGL	800x600 16bit	fps	289.3
	1024x768 16bit	fps	289
	1280x1024 16bit	fps	270.2
Quake II OpenGL	800x600 32bit	fps	291.9
	1024x768 32bit	fps	287.9
	1280x1024 32bit	fps	259.8
Quake III Arena	Fastest	fps	204.5
	Normal	fps	186.2
	HQ 800x600	fps	183.3
	HQ 1280x1024	fps	144.7
3D Mark 2000 V1.1	16bit	3DMarks	8370
	32bit	3DMarks	8027
3D Mark 2001	Standard	3DMarks	7105
SpecViewPerfect 6.1.2	AWAdv-04		94.15
	Drv-07		18.93
	Dx-06		34.5
	Light-04		9.452
	MediCAD-01		34.66
	ProCORS-03		18.39

MSI

Worldwide No.1 UGA Card Manufacturer

GeForce4 MX440



Features:

- NVIDIA nView™ - Display technology provides the ultimate display flexibility and user-friendly control
- NVIDIA Lightspeed Memory Architecture™ (LMA) II
- NVIDIA Accuviv Antialiasing™ - Delivers unbeatable visual quality and frame rate

Specification:

- NVIDIA® 4th Generation GPU - GeForce4 MX series
- nView™ Display Technology
- Lightspeed Memory Architecture™ II
- MX Memory Crossbar
- Accuviv Antialiasing™

**Valuable
Game Inside !!**



Sacrifices
(Full Retail Version)



Aquanox
(Full Retail Version)



**No one Lives
Forever**
(Full Retail Version)



**WinCorder
WinProducer**



MSI DVD



MSI™
www.msi.com.tw

incom

INCOM SA
Wroclaw (+71) 35 88 000
Warszawa (+22) 86 88 000
www.incom.pl



CeBIT
HANNOVER
3/13-3/20, 2002
Booth No.
Hall 20, B28



All functions above are optional for all of MSI products. *MSI is a trademark of Micro-Star Intl Co., Ltd. *The specification is subject to change without notice. * All brand names are registered trademarks of their respective owner. * Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

Nowości Sprzętowe

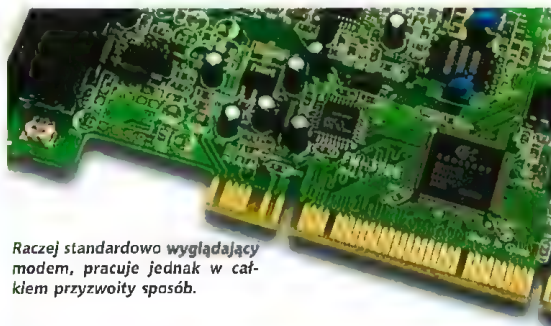
nie wyższy od kontrastu innych monitorów w tych samych warunkach. Wyjątkowość technologii BLACK TFT polega na tym, że świetnej jakości obraz uzyskany zostaje w warunkach rzeczywistej pracy, a nie w warunkach pomiarowych, gdzie otrzymanie wysokiego kontrastu i poprawnego odwzorowania kolorów jest stosunkowo proste. Można powiedzieć, że im jaśniejsze pomieszczenie, w którym pracuje monitor, tym bardziej widać przewagę technologii BLACK TFT nad innymi matrycami LCD. SHARP POLSKA zapowiada ponadto, że na początku roku pojawi się najnowsza matryca LCD wykonana w technologii ASV-BLACK TFT. Zasada działania tego wyświetlacza będzie podobna do BLACK TFT z tym, że zmieni się sposób sterowania matrycą. W wyświetlaczach dostępnych obecnie przy braku sygnału sterującego punkt matrycy jest "otwarty", co oznacza pełne przepuszczanie światła, natomiast w przypadku pojawienia się sygnału sterującego następuje "zamykanie" punktu aż do całkowitego zatrzymania światła. W nowej matrycy ASV-BLACK TFT przy braku sygnału sterującego punkt jest "zamknięty", natomiast pojawienie się sygnału powoduje "otwieranie" punktu aż do osiągnięcia pełnego przepuszczania światła. Dzięki tej teoretycznie prostej zmianie jeszcze lepiej odtwarzany jest kolor czarny, a co za tym idzie - również pozostałe kolory przy zachowaniu wszystkich dotychczasowych zalet matrycy LCD. Dodatkowymi atutami matrycy ASV-BLACK TFT jest osiągnięcie kąta widzenia 170 stopni w pionie i poziomie, natomiast czas reakcji matrycy wynosi tylko 25 ms. W ofercie firmy SHARP w 2002 roku pojawią się monitory 15" wyposażone w matryce ASV-BLACK TFT, natomiast w monitorach 16", 18" i 20" wykorzystywana będzie technologia BLACK TFT.

www.sharp.pl

Plextor poleca Adaptec

Według ostatniej informacji prasowej firmy Adaptec, Plextor zaleca stosowanie najnowszych kontrolerów USB2connect Adaptec do współpracy z nagrywar-kami zewnętrznymi PX-S88TU i PX-W2410TU.

"Wsparcie Adapteca dla standardu USB 2.0 pozwala naszym klientom w pełni wykorzystać nowe zewnętrzne napędy Plextor, które obsługują ten szybki interfejs. Zarówno zewnętrzny model PX-W2410TU, jak i miniaturowa kieszonkowa nagrywarka PX-S88TU mogą cieszyć klienta wysokim transferem danych i wygodnym podłączeniem typu plug and play podczas pracy komputera. Adaptec to cenny



Raczej standardowo wyglądający modem, pracuje jednak w całkiem przyzwoity sposób.

Dane techniczne:

Procesor: Conexant SmartHCF ■ Podłączenie: magistrala PCI ■ Obsługa audio: wejście mikrofonowe, wyjście na głośnik ■ Protokoły: V.90/K56Flex (możliwość rozbudowy do V.92) ■ Dodatkowe: dołączony przewód telefoniczny

Przygotowany na V.92

Zoltrix Sagitta

■ techNICK

W dzisiejszych czasach - gdy na zachodzie większość użytkowników komputerów łączy się z Internetem poprzez szybkie łącza i płaci znikome rachunki za dostęp do Sieci, w naszym kraju większość obywateli musi korzystać z połączeń telefonicznych, a co najgorsze - słono za to płacić.

Jeśli zmuszeni jesteśmy do korzystania z modemów, należy wziąć pod uwagę kilkadziesiąt konstrukcji wszelkich marek dostępnych w Polsce. My zaprezentujemy urządzenie Zoltrix Sagitta, zbudowane przy wykorzystaniu kości firmy Conexant. Konstrukcja ta ma wejście i wyjście dla przewodów telefonicznych - dzięki czemu można przelotowo podłączyć telefon. Dzięki wejściu mikrofonowemu oraz wyjściu na słuchawki lub głośniki korzystać można z modemu, jak też ze stacjonarnego telefonu lub "dzwonić" przez Sieć (VOIP).

Dołączona polskojęzyczna instrukcja pozwoli mniej zaawansowanemu użytkownikowi zainstalować modem oraz odpowie na podstawowe pytania, które mogą się nasunąć. Producent dołączył także certyfikat, dzięki któremu można bezpłatnie założyć konto pocztowe o pojemności 20 MB na serwerze Interia.pl.

Modem bez najmniejszych problemów łączył się już za pierwszym razem z serwerami obsługującymi połączenia internetowe zarówno na dobrych, jak i zasumionych (starych) łączach. Szybkość połączeń wynosiła niemal zawsze 52 000 kilobitów na sekundę (w dwóch przypadkach wynosiła "tylko" 49 333. Dość szybkie transfery plików stawiają model Zoltrix Sagitta na równi z najszybszymi konstrukcjami w tej klasie.

Zoltrix Sagitta jest godnym polecenia urządzeniem, które łączy zarówno funkcjonalność, jak i świetne parametry użytkowe. Jednak zważywszy na cenę, część potencjalnych nabywców sięgnie zapewne po tańsze rozwiązania, które oferują trocne słabsze właściwości, ale znacznie mniej, uszczuplając kieszeń.



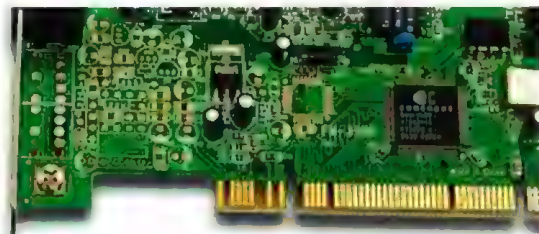
ⓘ Zoltrix Sagitta

Cena: 150 zł* ■ Dostarczył: Megabajt, ul. Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 05

■ łączy się niemal za każdym razem z dużą prędkością ■ konto pocztu elektronicznej na Interii

■ "n'e chce" działać z Linksem

Internet: www.zoltrix.com.pl, www.megabajt.com.pl



Zoltrix Aquila to niemal mocniejszy model Sagitty, jednak pozbawiony obsługi dźwięku (Mic In oraz Line Out).

Dane techniczne:

Procesor: Conexant SmartHCF ■ Podłączenie: magistrala PCI ■ Obsługa audio: brak ■ Protokoły: V.90/K56Flex (możliwość rozbudowy do V.92) ■ Dodatkowe: dołączony filtr antyprzepięciowy

Z dodatkami

Zoltrix Aquila

■ techNICK

Modemów ci u nas dostatek... Tak mógłby powiedzieć członek zarządu firmy Zoltrix - producent ten oferuje pełną gamę urządzeń pozwalających na wykorzystanie linii telefonicznych nie tylko do przesyłania głosu.

Dane mi było testować wiele modemów komputerowych - zarówno wewnętrznych (montowanych w komputerze), jak i zewnętrznych (podłączanych do portu szeregowego COM lub USB). Tym razem przyszło mi się zmierzyć z Aquilą.

Po otwarciu pudełka z Aquilą natychmiast sprawdziliśmy jeszcze raz, jak wygląda Sagitta. Okazuje się, że są to niemal identyczne urządzenia, które różni jedynie kilka układów znajdujących się na Sagittie - odpowiedzialnych za obsługę wejścia i wyjścia dźwięku (Mic In oraz Line Out). Nie będę się zatem rozwodził po raz drugi nad właściwościami układu Conexanta, który jest sercem modemu Aquili. Jeśli chodzi o możliwość wykorzystania komputera z zainstalowanym modemem do komunikacji głosowej (telefon internetowy), jest to jak najbardziej możliwe, lecz potrzebna jest jeszcze karta dźwiękowa, która pracuje w trybie Full Duplex.

Ciekawostką jest, że do modemu dołączono filtr antyprzepięciowy - Sensorek, firmy Spark. Dzięki niemu nie trzeba obawiać się niebezpiecznych sygnałów, które mogą zniszczyć modem, a co za tym idzie - nawet komputer użytkownika.

Wydajność przy pracy w Internecie, czyli wysyłanie i ściąganie danych zarówno z serwisów WWW, jak też FTP jest zadowalająca i niemal identyczna jak w modelu Sagitta.

Jeśli szukacie wydajnego modemu działającego pod systemem Windows, a nie zamierzacie korzystać z funkcji dźwiękowych dostępnych poprzez modem, urządzenie Zoltrix Aquila jest czymś, co powinniście wziąć pod uwagę przy zakupie, zważywszy na dołączony filtr w miarę przystępną cenę.



ⓘ Zoltrix Aquila

Cena: 115 zł* ■ Dostarczył: Megabajt, ul. Rydgiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 05

■ dołączony filtr antyprzepięciowy

■ działa jedynie z systemami Windows

Internet: www.zoltrix.com.pl, www.megabajt.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

*Tak kompletne, że przewrócą
Twój świat do góry nogami!*

yellow s.a.

**All
in One**

All-In-One

To wielofunkcyjne urządzenia, które umożliwią Ci drukowanie z fotograficzną jakością, ostre skanowanie i kopiowanie w kolorze. Połączenie rozdzielczości 2400x1200 dpi - oraz szybkości druku - do 12 stron na minutę - gwarantuje otrzymanie w krótkim czasie doskonałej jakości wydruków. Dodatkowo, skanując z optyczną rozdzielczością 600x1200 dpi, uzyskasz nieporównywalną 48 bitową głębię koloru, dostępną wcześniej wyłącznie w dużo droższych skanerach.

www.lexmark.com.pl

Infolinia: 0801 305 801

LEXMARKTM

Passion for printing ideas.

X73



X83



*nagroda w teście urządzeń
wielofunkcyjnych - Komputer Świat 3/2002

Drukowanie, Skanowanie, Kopiowanie

Nowości Sprzętowe

sojusznik i będziemy kontynuować ścisłą współpracę w celu wyniany doświadczeń" - brzmi oświadczenie Plextora. Przenośny napęd PX-588TU to niewielka nagrywarka o parametrach 8x/8x/24x. Zewnętrzny model PX-W2410TU, bazujący na popularnym wewnętrznym modelu PX-W2410TA, to jedna z najszybszych nagrywarek: zapis płyty CD R 650 MB odbywa się w ciągu 4 minut. Parametry urządzenia: 24x/10x/40x

Napędy Plextor wyposażono w technologię Burn Proof, zapobiegającą błędom opróżnienia bufora (ang. buffer underrun) podczas nagrywania

USB2Connect 3100LP to 4 portowy kontroler w pełni zgodny z USB 2.0, przeznaczony dla komputerów PC i Mac, umożliwiający podłączanie zarówno urządzeń ze złączem USB 1.1, jak i USB 2.0

www.alstor.com.pl

Enterprise (ale to nie StarTrek)

Ostatnie testy przeprowadzone w kilku wiodących magazynach komputerowych potwierdziły wysoką jakość dysków Fujitsu, które pochodzą z serii AL-7 Enterprise

W jednym z niemieckich pism model MAN3367MP o pojemności 36,7 GB znalazł się na ciele rankingu dysków SCSI, które znajdują się obecnie na rynku.

Jego "krewniak" MAN3735MP (model 73,5 GB) przeszedł zwycięsko testy magazynu MACUP, osiągając najlepsze wyniki zapisu/odczytu, transferu danych, generu nie wydajności i średniego czasu wyszukiwania, konkurując z czterema innymi modelami. Co więcej, w internetowym serwisie www.storage-review.com model ten został okrzyknięty najlepszym wśród dysków pracujących z prędkością 10 000 obrotów/min, przeznaczonych do zastosowań serwerowych. W tym samym serwisie również dyski z 15 000 obrotów/min otrzymały najwyższe noty. Fujitsu oferuje tego typu dyski o pojemności 18,4 GB i 36,7 GB. Zapewniają one wysoki transfer danych (88,9 MB/s.) i średni czas wyszukiwania około 3,5 ms. Produkty linii AL-7 Enterprise oferowane są również w wersji z interfejsem Fibre Channel (chodzi o modele o pojemności 36,7 i 73,5 GB), co - według producenta - ma rozszerzyć wachlarz ich zastosowań. Według danych opublikowanych przez Gartner Dataquest, Fujitsu jest drugim co do wielkości producentem dysków twardych klasy Enterprise i w trzecim kwartale bieżącego roku jego udział w rynku wynosił 21,3%

www.fujitsu-europe.com
www.alstor.com.pl



Twin Turbo 2 Deluxe Force Feedback jest kierownicą z wbudowaną opcją wstrząsów i kompatybilną z konsolami do gier Sony oraz komputerami PC.

Twin Turbo 2 Deluxe Force Feedback

Dane techniczne:

Podłączenie: port LPT lub porty gier w konsolach Sony ■ Długość przewodu: 250 cm ■ Liczba przycisków: 7 + Start + Tryb (wybiera się tryb pracy) ■ Dodatkowe: moduł manetki biegów hamulca ręcznego

■ Mike-L

Ilość akcesoriów pozwalających sterować obiektami w grach komputerowych i znajdujących się na polskim rynku jest ogromna. Jeśli jednak ktoś chciałby kupić kierownicę, a do tego taką, która ma zaimplementowaną technologię Force Feedback, liczba tychże urządzeń okaże się znacznie mniejsza. Niestety urządzenia te są dość kosztowne.

Kazda szanująca się firma stara się, by w swojej ofercie mieć przynajmniej jeden model kierownicy, dżojstika czy pada, które wyposażono w funkcję wstrząsów. W bardziej zaawansowanych konstrukcjach implementuje się system Force Feedback.

Podobnie rzecz się ma w przypadku dość popularnych, głównie ze względu na cenę, konstrukcji z serii Twin Turbo, tym razem testowałem urządzenie noszące szumną nazwę Twin Turbo 2 Deluxe Force Feedback, co już na wstępie sugeruje, że mamy do czynienia z najbardziej zaawansowaną konstrukcją tego typu. Na pierwszy rzut oka całość wygląda raczej standardowo - kolumnę kierownicy można opuszczać i podnosić, co pozwala na dopasowanie do wysokości biurka czy fotela, na którym siedzimy. Tak jak w poprzednich modelach, tak i tu producent pomyślał o możliwości umieszczenia podstawy pod udam, dzięki czemu można bardziej czuć wrażenia towarzyszące zabawie (wibracje przenoszą się nie tylko na ramiona). Niestety zastosowanie tej opcji, nawet przy moich podobno długich nogach, nie zdaje egzaminu, gdyż koło kierownicy wbija się w brzuch. Ograniczyłem się zatem do ustawienia urządzenia na biurku, przez co zmuszony byłem przestawić klawiaturę, postawa jest dość duża. Plusiem jest fakt, że spora powierzchnia zapewni wymaganą stabilność, a gumowe nóżki oraz cztery przysaski - o dziwo - działają całkiem sprawnie, choć można je wspomóc dołączonym imadłem. Moduł pedałów gazu i hamulca dość dobrze spełniają powierzone im zadanie, jednak sprężyny mogły być nieco twardsze. Ponadto zaimplementowano do urządzenia dodatkowy element, jakim zawsze wyróżniały się konstrukcje Twin Turbo, zawierający manetkę zmiany biegów (cztery kierunki) oraz hamulec ręczny. Dzięki nim symulacje rajdów lub wyścigów samochodowych powinny nabierać więcej realizmu. Jeśli korzystamy z kanapy lub szerokiego fotela, moduł ten można z powodzeniem umieścić obok uda, lecz niczym nie da się go przymocować, by po szarpnięciu ręką hamulca całość nie przesuwała się. Przysaski świetnie działają na stoliku czy biurku, lecz wtedy przedramię i nadgarstek trzeba wyginać w dość ekwilibrystyczny sposób (ja przystawiłem sobie polakierowany, drewniany stół - świetnie działało).

Koło kierownicy zaprojektowano dość ergonomicznie i w niewygodnych miejscach pokryto przyczepną gumą (plus). Przyciski oraz cyfrowy pad (cztery kierunki) pozwalają na przyporządkowanie większości przydatnych podczas jazdy funkcji, dzięki czemu dość rzadko jesteśmy zmuszani do korzystania z klawiatury lub myszy.

Funkcja wstrząsów działa dość przyzwoicie, a.e muszę przyznać, że nie tak doskonale jak w przypadku Konstrukcji Logitecha czy Guillemota.

Spora ciekawostką jest to, że kierownicę tę można podłączyć zarówno do peceta, jak i do konsoli PSX, PS1 oraz PS2. Jeśli chodzi o konsolę, wtyczka pasuje idealnie, jednak gdy zdecydujemy się na użytkowanie jej z komputerem PC, w zestawie znajduje się przejściówka, która pozwala na podłączenie kierownicy poprzez port... LPT. Oczywiście producent dołączył stosowne sterowniki.

Muszę przyznać, że Twin Turbo 2 Deluxe Force Feedback jest jedną z ciekawszych pozycji na rynku, która ze względu na właściwości, uniwersalność oraz cenę może znaleźć grono potencjalnych nabywców.

CEA



① Twin Turbo 2 Deluxe Force Feedback

Cena: 399 zł* ■ Dostarczył: Manta, ul. Ryś 33, 02-828 Warszawa, tel. (0 22) 643 34 80 faks (0 22) 641 84 82

■ gumy pokrywające kierownicę ■ uniwersalność ■ trudno przymocować w rozsądny sposób moduł manetki biegów i hamulca

Internet: www.manta.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.



Zoltrix Boxer 2 to niezła zabawa za dwadzieścia dwa złote.

Dane techniczne:

Podłączenie: port gier ■ Przewód: 1,8 m ■ Przyciski: 8 ■ Przepustnica: brak ■ Dodatkowa: przyciski Clear, Turbo, Auto

Do grania

Zoltrix Boxer 2

■ Mike-L

Kontrolery gier są coraz popularniejsze, a to za sprawą konsol, które można obsługiwać właściwie tylko akcesoriami, takimi jak GamePad lub kierownica. Gracze posiadający PC-ty, również mają szeroki wybór tego typu urządzeń, lecz co wybrać z ofert, w których znajdują się konstrukcje za kilkanaście złotych i niewiele się od nich różniące, na pierwszy rzut oka, kontrolery za kilkaset.

Zoltrix Boxer 2 jest urządzeniem należącym do rodziny GamePadów. Testowany przez nas egzemplarz do złudzenia przypomina pad dołączany do popularnej w Polsce PSX. Materiał, z jakiego wykonano poszczególne podzespoły, to przezroczyste bardzo gładkie tworzywo, które po dłuższej zabawie powoduje pocenie się dłoni, przez co utrzymanie kontrolera staje się kłopotliwe. Większość przycisków wykonano z plastiku, podobnie jak ośmiokierunkowy cyfrowy sterownik krzyżakowy. Klawisze funkcyjne stworzono z dość miękkiej gumy, co przy ich długości (wysokości, jak kto woli) sprawia, że nieco się gną.

Podczas testów okazało się, że urządzenie działa nadzwyczaj precyzyjnie i niemal nie ma się do czego przyczepić. Każdy z ośmiu przycisków można ustawić na automatyczny ogień lub działający dopiero po wciśnięciu. Oczywiście (indywidualnie) można przywrócić poprzedni stan (praca bez przerw).

Oprócz "śliskiej" powierzchni, pewnym mankamentem może być fakt, że moje, raczej standardowej wielkości, dłonie okazały się troszkę za duże do pada, dlatego nadejść się on przede wszystkim dla dzieci i młodszej młodzieży.

Mimo kilku drobnych mankamentów Zoltrix Boxer 2 okazał się nad wyraz ciekawym urządzeniem, które można zakupić za kwotę dwudziestu dwóch złotych, co raczej nie doprowadzi nikogo do bankructwa, a znacznie uprzyjemni i ułatwi grę na komputerze.

1 Zoltrix Boxer 2

Cena: 22 zł* ■ Dostarczył: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99 faks (0 22) 693 86 06

■ osiem przycisków ■ przystępna cena

■ "śliskie" tworzywo

Internet: www.zoltrix.com.pl, www.megabajt.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w druku składu tekstu

OD TAK WIELU LAT
SKANUJEMY ŚWIAT

Plustek - lider na rynku
skanerów płaskich!



Plustek
The Ultimate In Office Imaging



Plustek

OpticPro UT24

Poznaj moc szczegółów !!!

WBUDOWANY MODUŁ DO SKANOWANIA
SLAJDÓW I NEGATYWÓW

- Układ CCD
- Technologia Pixel by Pixel

► Rozdzielczość optyczna
1200x2400 dpi !!!

OPROGRAMOWANIE:

- Picture Publisher 8.0
- CorelDRAW 7 SE POLSKA WERSJA
- Corel Draw, Corel Photo Paint, Corel Multimedia
- Corel OCR Trace, Corel Management, Corel Scan
- Czcionki True Type i Type 1
- OCR Fine Reader 4.0 Sprint POLSKA WERSJA
- Action Manager 32
- Acrobat Reader 4.05



GRATIS!

697.-
850.-zł

ROZDZIELCZOŚĆ:

- optyczna 1200x2400 dpi
- interpolowana 19200 dpi
- LICZBA KOLORÓW:
- 42 bit/pixel (programowo rozszerzalne do 48 bit/pixel)

OBSZAR SKANOWANIA:

- A4 (210 mm x 297 mm)
- slajdy/negatywy 35 mm (36x24 mm)

PODŁĄCZENIE:

- USB

PLUSTEK ASSISTANCE



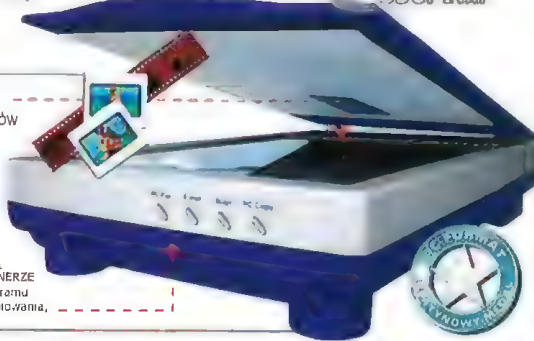
WBUDOWANY MODUŁ DO SKANOWANIA
SLAJDÓW I NEGATYWÓW



SKANOWANIE
OBIEKTÓW 3D



OBŚLUGA ZA POMOCĄ
PRZYCISKÓW NA SKANERZE
Szybki dostęp do programu
pocztowego, faxu, kopiowania,
skanowania



401

Plustek

OpticPro UT16

Następca bestsellera roku 2000
wielokrotnie nagradzanego
OpticPro UT12

- Układ CCD
- Technologia Pixel by Pixel

WBUDOWANY MODUŁ
DO SKANOWANIA
SLAJDÓW I NEGATYWÓW

ROZDZIELCZOŚĆ:

- optyczna 600x1200 dpi
- interpolowana 19200 dpi
- LICZBA KOLORÓW:
- 42 bit/pixel (programowo rozszerzalne do 48 bit/pixel)

OBSZAR SKANOWANIA:

- A4 (210 mm x 297 mm)
- slajdy/negatywy 35 mm (36x24 mm)

PODŁĄCZENIE:

- USB

OPROGRAMOWANIE:

- CorelDRAW 8 Classic
- CorelDRAW 7 SE POLSKA WERSJA
- Corel Draw, Corel Photo Paint,
- Corel Multimedia, Corel OCR Trace,
- Corel Management, Corel Scan
- Czcionki True Type i Type 1
- OCR Fine Reader 4.0 Sprint POLSKA WERSJA
- Action Manager 32
- Acrobat Reader 4.05
- Presto - Nowy pakiet oprogramowania graficznego i archiwizacyjnego: ImageFolio LE, PageManager, Mr. Photo, Image Explorer, PageType, Bridgeway Page abc



GRATIS!

409.-
499.-zł

PLUSTEK ASSISTANCE

Plustek

OpticPro U24

Rozdzielczość optyczna
1200x2400 dpi !!!

- Układ CCD
- Technologia Pixel by Pixel

ROZDZIELCZOŚĆ:

- optyczna 1200x2400 dpi
- interpolowana 19200 dpi
- LICZBA KOLORÓW:
- 42 bit/pixel (programowo rozszerzalne do 48 bit/pixel)

OBSZAR SKANOWANIA:

- A4 (210 mm x 297 mm)

PODŁĄCZENIE:

- port USB

PLUSTEK ASSISTANCE

OPROGRAMOWANIE:

- Picture Publisher 8.0
- CorelDRAW 7 SE POLSKA WERSJA
- Corel Draw, Corel Photo Paint,
- Corel Multimedia, Corel OCR Trace,
- Corel Management, Corel Scan
- Czcionki True Type i Type 1
- OCR Fine Reader 4.0 Sprint PL
- OCR Fine Reader 4.0 standard
- Trial "Try&Buy"
- TextBridge Classic 2.0
- Action Manager 32
- Acrobat Reader 4.05
- User's Guide



SUPER
533.-
CENA



PLUSTEK ASSISTANCE:

- 2 lata gwarancji
- polska instrukcja instalacji i obsługi
- certyfikat bezpieczeństwa
- pomoc techniczna (przez telefon, e-mail, www)



02-295 Warszawa
ul. Emaliowa 28
tel. (0 22) 338 9000
faks (0 22) 338 90 10
e-mail: handlowy@mvn.pl

tel. (0 22) 338 9000
<http://www.plustek.pl>

Multimedia Vision s.c. jest wyłącznym dystrybutorem
produktów: Plustek, Gaimard, Pentagram.

Multimedia Vision zastrzega sobie prawo do błędów w druku oraz zmiany cen i parametrów technicznych produktów. Reklama ma stanowić ofertę handlową.

Nowości Sprzętowe

Sprzedaż VIA

Firma VIA Technologies poinformowała, że sprzedaż netto w grudniu 2001 wyniosła około 61,58 milionów dolarów amerykańskich. W roku 2001 całkowity skumulowany przychód ze sprzedaży wyniósł w przybliżeniu 976 milionów dolarów amerykańskich. Daje to wzrost rocznego, skumulowanego przychodu o 10,41% w odniesieniu do sprzedaży w roku 2000.

"Jesteśmy bardzo zadowoleni z tego wyniku", powiedział Richard Brown, dyrektor marketingu w VIA Technologies. "Wzrost o ponad 10% w ciągu ostatniego roku pokazuje, iż VIA silnie się rozwija na przekór rynkowemu trendom".
www.viaarena.com

Premiery LG



Oferta nagrywarek produkowanych przez LG Electronics powiększyła się o model GCE-8240B. Nowa nagrywarka LG stanowi kolejny krok ku poprawie parametrów odczytu i zapisu oraz zabezpieczenia przed błędami w napędach CD-RW. Skuteczna ochrona przed występowaniem błędów podczas nagrywania, prosta instalacja, szybka praca urządzenia oraz cena na kieszonkę przeciętnego użytkownika - to wyznaczniki atrakcyjności każdej nagrywarki LG. Bardzo duży, 8 MB bufor danych w przypadku modelu GCE-8240B gwarantuje stu procentową skuteczność nagrania płyty. Dodatkowo od strony programistycznej urządzenie zapobiega występowaniu błędów bufora underrun dzięki technologii Buffer Underrun Proof ExaLink. Dla użytkownika oznacza to mniej zniszczonych nośników danych i szybszy proces nagrywania. Model GCE-8240B charakteryzuje się maksymalną, 24-krotną prędkością zapisu płyt CD-R, 10-krotną prędkością dla płyt CD-RW i 40-krotną prędkością odczytu z obu rodzajów nośników. Tak duże prędkości osiągane są zarówno przy interfejsie E-IDE, jak i ATAP, ale wymagają zapewnienia odpowiedniego przesyłu danych ze źródła do nagrywarek. W przypadku nagrywarek LG Electronics można mówić o transferze danych z maksymalną prędkością 6000 KB/s oraz średnim czasie dostępu rzędu 110 msek. Nagrywarka obsługuje formaty CD-ROM, CD-DA, CD-ROM XA, CD-Plus, CD-Text, CD-IFMV, Video CD, Photo-CD i CD-R/RW. Funkcje urządzenia obsługiwane są przez dołączone programy narzędziowe Roxio EDCD i Direct CD. Urządzenie pojawi się w sprzedaży pod koniec stycznia 2002. Jego cena detaliczna brutto będzie wynosić 539 złotych.

www.lge.pl



Dane techniczne:

Podłączenie: port USB ■ Zasięg: do 7 m ■ Zasilanie: 4 baterie lub akumulatorki AA
■ Analogowe manetki: 2 ■ Cyfrowy D-Pad: jest ■ Liczba przycisków: 10 (6 + 4)
■ Dodatkowe: przepustnica, Force Feedback

Logitech WingMan Cordless Gamepad to niemal doskonały przykład na przemysłany i dobrze wykonany kontroler gier.

Bezprzewodowa rewolucja

Logitech WingMan Cordless Gamepad

■ Maciej Lewczuk

Do tej pory kontrolery gier podłączane były do komputera przez różnej długości przewody zakończone wtyczką, jaka pasowała do portu gier lub złącza USB. Niestety odległość pomiędzy użytkownikiem i monitorem czy telewizorem wynosiła około półtora do trzech metrów. Jeśli potrzeba było, odsunąć się dalej, szczególnie podczas grania na ekranie telewizora (np. wyścigi samochodowe), można było wykorzystać przedłużacze.

Istniała jednak możliwość, że ktoś zahaczy o przewody i zrobi sobie krzywdę lub uszkodzi sprzęt - przewody mogą okazać się elementem zbędnym. Z takiego założenia wyszli projektanci i inżynierowie z laboratoriów firmy Logitech, prezentującej coraz więcej zaawansowanych akcesoriów komputerowych. Rozwiązaniem dla najbardziej wymagających jest Logitech WingMan Cordless Gamepad, czyli cyfrowo-analogowy pad wyposażony w silniczki generujące efekty Force Feedback ("realistyczne" wstrząsy) oraz komunikujący się z komputerem bezprzewodowo, czyli za pomocą fal radiowych. Do wolnego portu USB podłączamy urządzenie nadawcze odbiorcze, a do pada wkładamy cztery baterie lub akumulatorki AA (R6). Odległość robocza pomiędzy padem a modułem, połączonym do komputera, może wynosić do siedmiu metrów (według producenta - sześć). Force Feedback działa doskonale jak na gamepad, gdyż w uchwycie zamontowano dwa silniczki wywołujące wstrząsy - te mają symulować strzały z pistoletu, uderzenia samochodu o bandy lub inne doznania. Wszystkie efekty przypominają te, które znamy z dżojstików i przewodowych padów.

Logitech WingMan Cordless Gamepad charakteryzuje się dość sporymi gabarytami i jest przeznaczony raczej dla dzieci o większych dłoniach, a młodzież i dorośli nie powinni mieć z nim żadnych problemów. Opływowo i jednocześnie ergonomiczne kształty w połączeniu z zastosowanymi materiałami pozwalają na dość długie granie bez narażania się na wyszlizgiwanie się pada ze spoconych dłoni. Dziesięć przycisków, z których sześć obsługiwana jest kciukiem pra-

wiej dłoni, a kolejne cztery za pomocą palców wskazujących i środkowych obu dłoni. W lewej części umieszczono cyfrowy ośmiokierunkowy D-Pad oraz analogową manetkę i przycisk Mode, zmieniający ich funkcje - odpowiednio: z View Switch (przełącznik widoku) - Left Joystick (lewa manetka), na D-Pad (cyfrowy kontroler kierunku) - View Switch, Przycisk Rumble odpowiedzialny jest za aktywację lub wyłączenie trybu Force Feedback. Prawa manetka ma na stałe przyporządkowaną funkcję analogowego kontrolera kierunku (prawy). Nie można pominąć także przepustnicy obsługiwanej palcem wskazującym prawej dłoni, mogącej pracować także jako orczyk przy symulatorach lotu.

Po dość długim "katowaniu" kontrolera nie znajdowałem w nim żadnych mankamentów, no, może dość sporą wagę spowodowaną czterema bateriami, lecz była to jedyna rzecz - wszystko to do czasu przełączenia lewej manetki analogowej w tryb przełącznika widoku. W tej wersji manetka powinna bez najmniejszych oporów pozwalać na wybór jednego z ośmiu kierunków, lecz praktyka wykazała, że tak nie jest. Uzyskanie zwrotu do góry, na dół, w prawo i w lewo odbywa się bez problemów. Gdy jednak przynadzi do kierunków pośrednich, niemal nie da się ich precyzyjnie wybrać - i nic nie pomaga w "naprawie" tego problemu.

Jeśli mam być szczery, muszę przyznać, że Logitech WingMan Cordless Gamepad to, jedno z najlepszych urządzeń, jakie dane mi było użytkować. Dodając do tego brak przewodu, który pałętałby się na biurku i ograniczał odległość od monitora, w przypadku posiadania odpowiedniej ilości gotówki można śmiało nabyć kontroler Logitecha bez obaw o źle zainwestowane pieniądze.



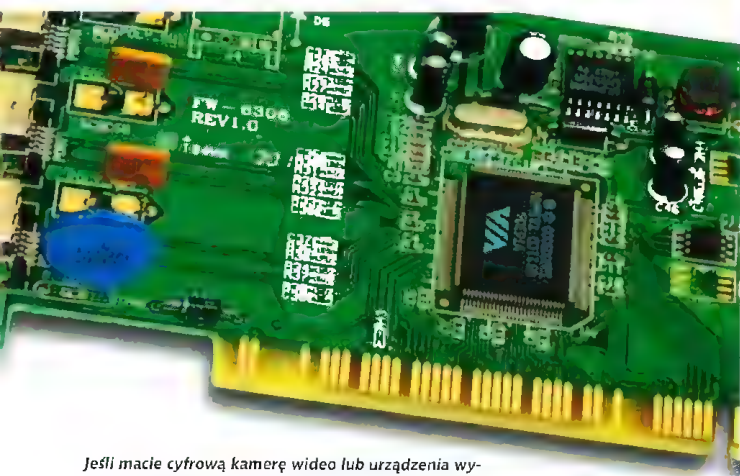
Logitech WingMan Cordless Gamepad

Cena: 245 zł* ■ Dostarczył: Megabit, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa
tel.: (0 22) 633 11 99, faks: (0 22) 693 86 06

■ dobra implementacja Force Feedback ■ połączenie bezprzewodowe
■ nieprecyzyjna praca lewej manetki jako przełącznika widoku

Internet: www.logitech.com, www.megabit.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu



Jeśli macie cyfrową kamerę wideo lub urządzenia wymagające interfejsu IEEE 1394, produkt Zoltrixa jest tym, co powinno was zainteresować.

Dane techniczne:

Podłączenie: port gier ■ Przewód: 1,8 m ■ Przyciski: 8 ■ Przepustnica: brak ■ Dodatkowe: przycisk Clear, Turbo Auto

Jest ognisko

Zoltrix Fire Wire IEEE 1394

■ Maciej Lewczuk

Cyfrowe kamery wideo ciągle tanieją, co sprawia, że wielu może już pozwolić sobie na zakup takiego urządzenia zamiast dość starych technologicznie urządzeń analogowych. Jednak przegrywanie materiału do komputera poprzez złącze S-Video lub Composite raczej nie przekazuje wysokiej jakości materiału.

Rozwiązaniem pozwalającym na ominięcie tej niedogodności jest przesłanie do pamięci komputera danych z kamery poprzez złącze IEEE 1394 zwane Fire Wire, i-Link lub którąś z odmian stosowanego przez producentów sprzętu. Takowy interfejs jest już montowany w kartach muzycznych Creative Audigy, lecz co mają zrobić użytkownicy, którzy już mają urządzenie obsługujące dźwięk i nie zamierzają tego zmienić?

Rozwiązanie podsuwa między innymi firma Zoltrix, prezentując kartę kontrolera IEEE 1394 z wbudowanymi trzema portami Fire Wire, których wyjścia są umieszczone na śledziach karty. Urządzenie montuje się w wolnym porcie PCI i to już niemal cała procedura, gdyż pozostaje jedynie konieczność włożenia do napędu płytki CD-ROM z systemem operacyjnym z rodziny Windows, gdzie znajdują się uniwersalne sterowniki do karty. W pudełku znajdziemy także przewód pozwalający na podłączenie do komputera kamery czy też innych urządzeń. Te ostatnie to między innymi zewnętrzne napędy dysków twardych, nagrywarki, napędy magneto-optyczne czy nawet skanery. Nic nie stoi także na przeszkodzie, by za pomocą specjalnego przewodu i ściągniętych z Internetu sterowników połączyć ze sobą dwa komputery.

Producent dołączył program Ulead VideoStudio SE 4.0.

Jeśli szukaliście kart zapewniających możliwość podłączenia jakiegokolwiek urządzenia, które korzysta z złącza IEEE 1394 - polecam kartę Zoltrix.



❶ Zoltrix Fire Wire IEEE 1394

Cena: 165 zł* ■ Dostarczył: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

■ prostota obsługi ■ sterownik już zawiera system

■ nie mam się do czego przyczepić (a lubię)

Internet: www.zoltrix.com.pl, www.megabajt.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.



PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

Foto: Arkadiusz Sioja

W sieci będziesz niewidoczny, szybki, skuteczny...

PENTAGRAM

Diabło dobry modem...

Pewność stabilnych połączeń

Diabło 56i

- szybkość max: 56Kbps (V.90, K56Flex i inne)
- procesor Conexant (Rockwell)
- automatyczna sekretarka i telefon
- głośnomówiący
- jednoczesny przebieg danych i głosu (SVD)
- polska instrukcja obsługi i instalacji

123,-
150,- z VAT

HOMOLOGACJA
MINISTERSTWA ŁĄCZNOŚCI

PENTAGRAM

Mroczna strona intrnetu...

Najlepsza jakość potwierdzona testami

Dark 56i

- szybkość max: 56Kbps (V.90, K56Flex i inne)
- procesor Conexant (Rockwell)
- automatyczna sekretarka i telefon
- głośnomówiący
- jednoczesny przebieg danych i głosu (SVD)
- polska instrukcja obsługi i instalacji

107,-
130,- z VAT

HOMOLOGACJA
MINISTERSTWA ŁĄCZNOŚCI

PENTAGRAM

Dobry omen w niskiej cenie...

Najlepszy stosunek jakości do ceny

Omen 2 56i

- szybkość max: 56Kbps (V.90, K56Flex i inne)
- procesor Motorola
- automatyczna sekretarka i telefon
- głośnomówiący
- wymagana karta dźwiękowa
- polska instrukcja obsługi i instalacji

130,-
160,- z VAT

HOMOLOGACJA
MINISTERSTWA ŁĄCZNOŚCI



02-295 Warszawa
ul. Emaliowa 28
tel. (0 22) 338 9000
faks (0 22) 338 90 10
e-mail: handlowy@mvv.pl

Podane ceny są sugerowanymi cenami detalicznymi

tel. (0 22) 338 9000

www.pentagram.pl

Multimedia Vision jest wyłącznym dystrybutorem produktów Plustek, Gainward, Pentagram.

M, marka i logo zastrzeżone są własnością w drukach oraz innych formach parametrów technicznych produktów. Reklama nie stanowi oferty handlowej.

Nowości Sprzętowe

Dynamo czy DynaMO?

Fujitsu wprowadziło do sprzedaży dwa nowe napędy magnetyczne z interfejsem USB 1.1. Modele DynaMO640U1 i DynaMO1300U1 będą miały - odpowiednio: 640 MB i 1.3 GB. Są mniejsze, lżejsze i co najważniejsze, tańsze od poprzedników i konkurencji. (Dla przykładu - napędy DynaMO 640U1 uoszczędniają użytkownikom ponad dwukrotnie w większą objętość niż konkurencja, nie cenowo napędy Z P 250.) Nowe modele mają te same zalety i funkcje, którym dysponowały urządzenia z bardzo udanej serii DynaMO SF. Najistotniejszą różnicą między nimi, jest ich wygląd zewnętrzny. Nowe modele są o 26% mniejsze od poprzedników (wymiar 34 x 122 x 162 mm) i o 35% lżejsze (teraz ważą zaledwie 630 g). Jest to bardzo dużym udogodnieniem dla użytkowników wykorzystujących te urządzenia głównie jako przenośne. Dla nich ważną cechą będzie również zmniejszony pobór mocy (o 60%, który wynosi teraz poniżej 5,7 W). Podstawowe parametry techniczne napędów MO to niewątpliwie transfer danych, który w obydwu modelach wynosi 5,9 MB/s, czas wyszukiwania na poziomie 23 ms i prędkość obrotowa dysku. Ten ostatni parametr w przypadku modelu DynaMO 1300U1 zmienia się w zależności od zastosowanego nośnika. A więc przy zastosowaniu nośnika o pojemności 1,3 GB prędkość obrotowa wyniesie 3600 obr./min, natomiast przy zastosowaniu dowolnego mniejszego nośnika zwiększy się ona do 4558 obr./min. W przypadku modelu DynaMO 640U1 parametr ten jest stały i wynosi 3600 obr./min. Każdy napęd USB Fujitsu dostarczany jest w zestawie z wszystkimi niezbędnymi sterownikami, kablem, oprogramowaniem do backupu i czystą dyskietką MO. Instalacja jest prosta (dzięki interfejsowi USB przebiega ona na zasadzie plug&play) i nie przysparza problemu nawet użytkownikom bez dużego doświadczenia. A wszystkie napędy MO Fujitsu, również ostatnie modele są wstecznie kompatybilne z nośnikami 3,5" o pojemnościach 640 MB, 540 MB, 230 MB i 128 MB. DynaMO 1300U1 może dokonywać zapisu/odczytu na nośnikach 1,3 GB standardu GIGAMO. Napędy MO Fujitsu działają w środowiskach Windows 98, Me, 2000 Professional dla PC, OS 8.6 oraz w jego późniejszych wersjach dla komputerów klasy Mac. Więcej informacji na ten temat znaleźć można na internetowej stronie producenta www.fujitsu-europe.com. Obydwa napędy dostępne są w ofercie firmy ALSTOR. Ich ceny to 1799 złotych za model DynaMO 1300U1 i 1499 złotych za model DynaMO640U1. Podane ceny są cenami brutto.

www.fujitsu-europe.com
www.alstor.com.pl



Epson Stylus C20SX to drukarka, która jest odświeżonym modelem z najniższej półki, co nie oznacza, że jej parametry użytkowe są słabe.

Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa/piezoelektryczna ■ Liczba kolorów tuszu: 4
■ Format wydruków: ...do letter ■ Maksymalna rozdzielczość: 720 dpi
■ Podłączenie: port LPT ■ Dodatkowe: brak

Nowe nazewnictwo

Epson Stylus C20SX

■ Maciej Lewczuk

Dość długo dane nam było czekać na odświeżenie linii produktów firmy Epson, czyli drukarek i skanerów, dlatego też z dość dużym zainteresowaniem podeszliśmy do trzech modeli dostarczonych do redakcji.

Model oznaczony symbolem C20SX już samą nazwą przyciąga uwagę osób, które miały do tej pory styczność z urządzeniami prezentowanymi przez firmę Epson. Dotychczasowe nazewnictwo (np. Stylus Color 480) zostało zmienione, ale to nie jedyna nowość w konstrukcjach drukarek. Poprawiono wygląd obudowy oraz mechanizm odczytujący pozycję karетки z tuszami, co zaowocowało zwiększeniem dokładności druku przy takiej samej rozdzielczości, a także zmniejszeniem czasu potrzebnego na dokonanie wydruku jednej strony zarówno w czerni, jak i w kolorze. Według producenta, przy stałym druku kilkunastu stron, po rozpoczęciu pracy można uzyskać prędkość dochodzącą do sześciu i pół strony na minutę (przy pięcioprocentowym zaciemnieniu kartki pojedynczym kolorem). W praktyce jest troszkę wolniej, lecz nie na tyle, by trzeba było skrytykować producenta.

Jeśli weźmiemy pod uwagę jakość uzyskanych wydruków, nie ma wyjścia i trzeba przyznać palmę pierwszeństwa konstrukcji Epsona, mając na uwadze cenę urządzenia, która jest niższa od trzystu pięćdziesięciu złotych. Na papierze kserograficznym zdarza się, że czcionki oraz cienkie linie mają postrzępione brzegi, lecz jest to błąd, który i tak jest jednym z najmniejszych, jakie dane mi było widzieć przy różnych urządzeniach tego typu.

Przyznam, że Epson Stylus C20SX jest ciekawą drukarką, którą mogę polecić osobom niewymagającym i niemającym ochoty wydawać na urządzenie przenoszące dane na papier, folię lub wyprasowaną żyłt wielkiej kwoty pieniędzy.

① Epson Stylus C20SX

Cena: 255 zł* ■ Dostarczył: MAX COMPUTERS Sp. z o.o., ul. Czapkowskiego 75/5, 51-171 Wrocław, tel. (0 71) 326 01 36 do 40, faks (0 71) 326 01 36 do 40

■ dobra jakość druku ■ w końcu doczekaliśmy się polskich sterowników
■ częstsza niż u konkurencji wymiana kałamarzy

Internet: www.maxcomp.pl, www.epson.de



Epson Stylus C60 to doskonała drukarka dla osób potrzebujących wysokiej jakości wydruków.

Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa/piezoelektryczna ■ Liczba kolorów tuszu: 4
■ Format wydruków: ...do letter ■ Maksymalna rozdzielczość: 2880 dpi
■ Podłączenie: port USB lub LPT ■ Dodatkowe: gra Planet of the apes

To nie lata 60?

Epson Stylus C60

■ TechNICK

Upartem się, by w moje ręce trafiła najmocniejsza z trzech znajdujących się w magazynie naszego laboratorium konstrukcji Epsona.

Epson Stylus C60 jest urządzeniem, którego cenę ustalono na nieco ponad pięćset złotych, dzięki czemu nie powinna ona zrujnować potencjalnego nabywcy. Czy jednak warto wydać te pieniądze na drukarkę atramentową?

Po nabyciu modelu otrzymamy urządzenie, które dane z komputerem wymienia poprzez złącze LPT (dwukierunkowy Bitronics) lub port USB. Zaimplementowane technologie pozwoliły zachować bardzo wysoką jakość druku w rozdzielczości 2880 na 720 punktów na cal przy dużej prędkości nanoszenia danych na arkusze nośników. Jeśli chodzi o media, jakich można użyć przy Stylusie C60, są nimi - począwszy od zwykłych kartek papieru kserograficznego, fotograficznego nabłyszczanego i matowego, po folię, wyprasowaną czy kartony o gramaturze do 90 gramów na metr kwadratowy.

Producent wysłuchał w końcu sygnałów dochodzących od użytkowników i dostarczył prócz dobrej spolszczonej instrukcji obsługi (tym razem w wersji elektronicznej - HTML) - także polskie wersje sterowników. Dzięki temu można w końcu bez konieczności zaglądania do instrukcji zorientować się w funkcjach sterownika oraz parametrów wydruku.

Dwanaście stron monochromatycznych wydruków, uzyskiwanych w ciągu minuty, to naprawdę niezły wynik, lecz raczej, trudny do osiągnięcia. Szybkość objawia się wyraźnie przy wysokiej jakości wydrukach zdjęć na specjalnych papierach. Wystarczy kilka minut, by otrzymać obrazy niemal tak doskonałe jak oryginalne zdjęcia, co jest normą w przypadku produktów firmy Epson.

Epson Stylus C60 jest produktem, którym powinni się zainteresować wszyscy użytkownicy ceniący sobie jakość i szybkość, lecz mniej są uważać przywiązujący do głośności pracy mechanizmów.

① Epson Stylus C60

Cena: 465 zł* ■ Dostarczył: MAX COMPUTERS Sp. z o.o., ul. Czapkowskiego 75/5, 51-171 Wrocław, tel. (0 71) 326 01 36 do 40, faks (0 71) 326 01 36 do 40

■ bardzo wysoka jakość druku ■ szybka
■ głośna praca mechanizmów

Internet: www.maxcomp.pl, www.epson.de

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Canon S200 to mała drukarka do zastosowań domowych, podłączana do komputera poprzez port USB.



Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa/termiczna ■ Ilość kolorów tuszu: 4
 ■ Format wydruków: do letter ■ Maksymalna rozdzielczość: 2880 na 720 dpi
 ■ Podłączenie: port USB ■ Dodatkowe: brak

Dwusетка

Canon S200

■ Mike-L

Ewolucja dotyczy wszystkiego, w tym także rzeczy martwych. Może przesadziłem troszkę w tym stwierdzeniu, lecz przyglądając się rynkowi komputerowemu, można stwierdzić, że akcesoria i podzespoły zmieniają się czasem nieznacznie, acz nieubłaganie. Pogoń za klientem sprawia, że producenci co pewien czas dodają nowe funkcje, których oczekują odbiorcy.

S200 jest drukarką, która ma za zadanie zawojować firmie Canon część odbiorców, którzy poszukują urządzenia o cenie nieprzekraczającej trzydziestu pięć złotych, a oferującego przyzwoitą jakość oraz szybkość druku.

Maksymalna rozdzielczość, w której można nanosić obrazy na papier lub folię (za leca się specjalne nośniki fotograficzne), wynosi 2880 w poziomie (kropki tuszu mogą być umieszczane z minimalnym odstępem 1/2880 cala) na 720 dpi (punktów na cal). Przy ciągłym druku tekstu pokrywa on maksymalnie pięć procent kartki, możliwe jest uzyskanie szybkości do pięciu stron na minutę. Drukowanie jednej strony grafiki w najwyższej rozdzielczości i ustawieniu maksymalnej jakości zabiera nawet kilkanaście minut. Efekt nie jest powalający, ale nie można mu zarzucić złej jakości. Po prostu po tym, co pokazują na tańsze produkty Epsona, trudno nie być krytycznym.

Polskie sterowniki oraz elektroniczna wersja instrukcji obsługi pozwalają na zapoznanie się z wszelkimi aspektami drukowania oraz parametrami drukarki. Opcje Czyszczenie i Czyszczenie dokładne pozwalają na oczyszczenie dysz, które mogą po długim okresie nieużywania zaschnąć lub zapchać się. Pierwsza z opcji pochłania znacznie mniej atramentu (przedmuchiwanie dyszy) gdy jednak nie poświadczy, należy wybrać tę drugą.

Canon S200 jest dobrą propozycją dla osób oczekujących uniwersalności oraz prostej obsługi. Jeśli jednak szukacie urządzenia oferującego wyższą jakość lub szybkość pracy, trzeba będzie wydać trochę więcej pieniędzy na inną drukarkę.

Canon S200

Cena: 325 zł* ■ Dostarczył: Canon Polska Sp. z o.o., ul. Racławicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572 30 00, faks (0 22) 572 30 11

■ podłączenie poprzez port USB ■ dopracowany sterownik

■ niezbyt wysoka jakość wydrukowanych fotografii

Internet: www.canon.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

GAINWARD

Po prostu szybciej...

www.gainward.pl

Najszybsze
karty graficzne
świata!



GeForce3
Ti/550 XP VIVO

GOLDEN
SAMPLE

Najszybszy GeForce3 na rynku !!!

64
MB



PROCESSOR:
• GeForce3 Titanium 500
TAKTOWANIE:
• rdzenia - 270 MHz*
• pamięci - 550 MHz*
RODZAJ PAMIĘCI:
• 64MB DDR 3.8ns
DODATKOWE FUNKCJE:
• Video In
• Video Out
• TV-Out, DVI
OPROGRAMOWANIE:
• WinDVD 3.0 PL
• Ulead VideoStudio 5.0 SE
• EXPERTool Plus
STEROWNIKI:
• Windows 95/98/Me/NT/2000/XP
GWARANCJA 3 LATA
* Domyślne ustawienia Enhanced

ZAPYTAJ
tel. 338 9000
Kierunkowy 0-22

O CENIE

GeForce3 PowerPack III
Ti/480 XP VIVO

GOLDEN
SAMPLE

3.8ns !

PROCESSOR:
• GeForce3 TI200
TAKTOWANIE:
• rdzenia - 220 MHz*
• pamięci - 480 MHz*
RODZAJ PAMIĘCI:
• 64MB DDR 3.8ns
DODATKOWE FUNKCJE:
• Video In
• Video Out
• TV-Out, DVI
OPROGRAMOWANIE:
• WinDVD 3.0 PL
• Ulead VideoStudio 5.0 SE
• Expertool Plus
STEROWNIKI:
• Windows 95/98/Me/NT/2000/XP
GWARANCJA 3 LATA
* Domyślne ustawienia Enhanced

32
MB



SUPER
1065.-
CENA

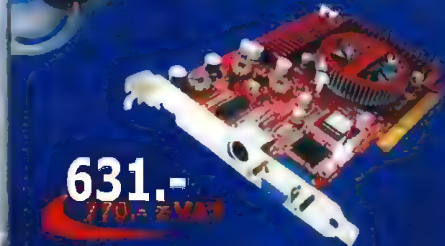
GeForce2
Ti/500 XP VIVO

GOLDEN
SAMPLE

4ns !

PROCESSOR:
• GeForce2 Titanium
TAKTOWANIE:
• rdzenia - 270 MHz*
• pamięci - 500 MHz*
RODZAJ PAMIĘCI:
• 64MB DDR 4.0ns
DODATKOWE FUNKCJE:
• Video In
• Video Out
• TV-Out
OPROGRAMOWANIE:
• WinDVD 3.0 PL
• Ulead VideoStudio 5.0 SE
• EXPERTool Plus
STEROWNIKI:
• Windows 95/98/Me/NT/2000/XP
GWARANCJA 3 LATA
* Domyślne ustawienia Enhanced

32
MB



631.-
770.- zł VAT



02-295 Warszawa
ul. Emaliowa 28
tel. (0 22) 338 9000
faks (0 22) 338 90 10
e-mail: handlowy@mmv.pl

tel. (0 22) 338 9000

<http://www.gainward.pl>

Multimedia Vision S.c. jest wyłącznym dystrybutorem produktów Gainward, Pentagram

Multimedia Vision S.c. zastrzega sobie prawo do błędów w druku oraz zmiany cen i parametrów technicznych produktów. Reklama nie stanowi oferty handlowej.

Nowości Sprzętowe

Microcom i Inni

Fincom Poland Sp. z o.o. przedstawił cel firmy Microcom w Polsce - oraz Action 2 Sp. z o.o. podpisał umowę dystrybucyjną. Dzięki tej współpracy już od stycznia 2002 produkty marki Microcom pojawiły się w ofercie Action 2. Osobą odpowiedzialną za sprzedaż modemów Microcom w Action 2 został Michał Wanciw. Firma Action 2 Sp. z o.o. jest jedną z najprężniej rozwijających się w południowej Polsce - obsługuje kompleksowo firmy informatyczne zainteresowane przede wszystkim zakupami towarów do dalszej odsprzedaży. Action 2 Sp. z o.o. wchodzi w skład sieci Action, czwartej co do wielkości firmy dystrybucyjnej na polskim rynku, a pierwszej wśród firm bazujących na rodzimym kapitale. Action 2 Sp. z o.o. ma dwa oddziały: w Krakowie i w Katowicach. Umowa ta poszerza podstawowy kanał dystrybucyjny Microcomu w Polsce, który obecnie tworzą: Action 2 Sp. z o.o., Ingram Micro Inc., Jtt Computer SA, Megabajt Sp. z o.o., Optimus SA, Tech Data Polska Sp. z o.o.

www.fincom.pl

K7D Master - MS 6501

W ofercie firmy INCOM pojawiła się pierwsza płyta firmy MSI przeznaczona dla dwuprocesorowych systemów bazujących na AMD. K7D Master - MS 6501 zbudowana jest na chipsecie AMD 760MP i pozwala na instalację nowych procesorów do AthlonXP 1900+ lub szybszych (oraz starszego typu tylko w wersji MP). Jak na prawdziwą platformę serwerową przystało, urządzenie wykonano w pełnym formacie ATX i wyposażono w trzy 32-bitowe 33 MHz oraz dwa 64-bitowe 66 MHz złącza PCI oraz jedno złącze AGP, pracujące w trybie 1x, 2x lub 4x. Dzięki konstrukcji południowy mostek AMD768 pozwala na obsługę do czterech urządzeń IDE w trybie ATA100, zapewnia pełną obsługę trybów zaawansowanego zarządzania energią ACPI oraz dźwięku AC97. Cztery gniazda DIMM umożliwiają zainstalowanie aż 4 GB pamięci DDR. Dodatkowo: dodatkami MSI jest system diod diagnostycznych D-LED oraz komplet oprogramowania monitorującego i diagnostycznego Fuzzy Logic III i PC Alert III. Opcjonalnie płyta K7D Master - MS 6501 może zostać wyposażona w czteroportowy kontroler USB 2.0, zbudowany na bazie układu firmy, NEC oraz kartę sieciową FastEthernet, wykorzystującą chipset Intelu 82559ER.

Sugerowana cena brutto end-user to 1279 zł.

www.incom.com.pl



Superplaskie siedemnaście cali

CTX PV720A jest siedemnaściecalowym panelem, który pozwala na obracanie ekranu o dziewięćdziesiąt stopni oraz na odtwarzanie muzyki na dołączonych głośnikach.

Dane techniczne:

Przekątna: 17 cali ■ Rozdzielczość nominalna: 1280 na 1024 punkty ■ Jasność: 250 kandeli na metr kwadratowy ■ Kontrast: 350:1 ■ Czas reakcji: 45 ms ■ Pobór mocy: do 40 W ■ Dodatkowe: moduł głośnikowy

W redakcji większość stanowisk wyposażonych jest w monitory o przekątnej kineskopu siedemnaście cali. Pozwala to na komfortową pracę w rozdzielczości 1024 na 768 punktów. Obecnie tego typu konstrukcje stały się standardem. Coraz częściej klienci sklepów sprzedających zestawy komputerowe oraz akcesoria pytają o panele ciekłokrystaliczne, ponieważ ich ceny stają się coraz bardziej przystępne dla szarego obywatela.

CTX PV720A to wyświetlacz LCD, który jest przedstawicielem wyższej klasy monitorów ciekłokrystalicznych. Przekątna matrycy wynosi siedemnaście cali, co odpowiada kineskopowi CRT (standardowemu) o wielkości dziewiętnastu cali. Rozdzielczość nominalna wynosi 1280 na 1024 punkty, lecz jest on w stanie pracować także w niższych trybach. W takich przypadkach obraz jest interpolowany, co czasem objawia się tworzeniem linii oraz punktów z komórek matrycy, a widoczne jest w postaci nieostrzonych elementów obrazu. W poprzednio testowanym monitorach LCD nie zawsze dawało to dobre rezultaty, jednakże w przypadku konstrukcji CTX-a to, co widać na ekranie, charakteryzuje się naprawdę przyzwoitą jakością.

Producent przewidział również możliwość podłączenia do obudowy panelu specjalnego modułu, który pozwala na odsłuchiwanie dźwięków z dowolnego źródła za pomocą wbudowanych głośników.

Coraz częściej stosowanym rozwiązaniem technicznym, także w przypadku mniejszych, piętnaściecalowych konstrukcji, jest możliwość obrócenia ekranu o dziewięćdziesiąt stopni w taki sposób, by przypominał kartkę papieru. Jest to przydatne w przypadku, gdy opracowuje się przykład publikacji czy plakaty, a także gdy czytam

tekst, a na ekranie widzimy całą stronę i nie jesteśmy zmuszeni przewijać jej zawartości. Oczywiście wiadomo, że cały obraz obraca się także, co nie pozwala na komfortową pracę - do poprawy tej niedogodności służy dołączone oprogramowanie firmy Portrait Displays nazwane PivotPro. Pozwala ono na obrót nie ekranu, lecz obrazu na ekranie o dziewięćdziesiąt, sto osiemdziesiąt, jak również o dwieście siedemdziesiąt stopni, umożliwia to ustawienie pulpitu Windows w taki sposób, by można było pracować w sposób odpowiadający użytkownikowi.

Powierzchnię roboczą ekranu pokrywa doskonałą powłoką antyrefleksyjną, od której praktycznie nic się nie odbija, co wydatnie wpływa na małe zmęczenie wzroku podczas długotrwałej pracy. Kąt, pod jakim możemy obserwować obraz na ekranie, to ponad sto sześćdziesiąt stopni - dzięki czemu przy konsultacjach, w których bierze udział kilka osób, pozwala każdej z nich na obserwację obrazu bez konieczności zaglądania przez ramię.

Menu ekranowe pozwala na ręczną regulację temperatury bieli (Color), ustalenie jakości (Quality - Clock i Phase), pozycji menu ekranowego jak i obrazu (w poziomie oraz pionie, jak i automatycznym dopasowaniu - Center), wybór języka, a także przywrócenie nastaw fabrycznych. Najważniejszą oraz doskonale się sprawdzającą jest ostatnia opcja, odpowiedzialna za automatyczne dopasowywanie pozycji obrazu, kontrastu, jasności oraz wyboru jakości uruchamiania po wyborze opcji AutoTune.

Podczas ponadtygodniowego okresu, w jakim dane mi było testować monitor CTX PV720A, tak przyzwyczaiłem się do komfortu, jaki zapewnia, że późniejsza przesiadka na standardowo użytkowane przeze mnie urządzenie niemalże "boliło".

CTX PV720A zapewnia doskonałej jakości obraz w rozdzielczości nominalnej, a w niższych oferuje niewiele mniejszy komfort pracy. Jeśli macie odpowiednią ilość gotówki i zamierzacie tworzyć grafikę czy pracować z dużą ilością informacji na ekranie, polecam ten siedemnaściecalowy panel.



CTX PV720A

Cena: 3799 zł* ■ Dostarczony: AB S.A., ul. Kościelna 32, 51-416 Wrocław, tel. (0 71) 324 05 00, faks (0 71) 324 05 28

■ doskonała jakość obrazu ■ możliwość obrotu ekranu o 90 stopni

■ cena

Internet: www.ab.com.pl, www.ctx.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu

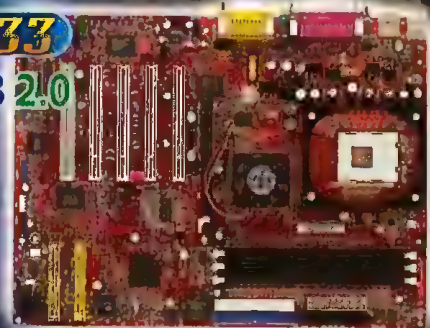
MSI

GO! DDR

MSI DDR Mainboard

845 Ultra-ARU

ATA133
USB 2.0



Intel® 845D chipset

- Supports Intel® Pentium® 4 Processor Socket 478 max. 2.2GHz
- Supports 3 DDR DIMM max. 2GB
- Onboard ATA133/ RAID 0 or 1 supported(optional)
- USB2.0 supported(optional)
- C-Media 6-ch audio
- 1CNR / 1AGP 4X / 5PCI
- ATX Form Factor
- D-Bracket™ / Live BIOS™ / Live Driver™ / Fuzzy Logic™3



645E Ultra
SiS® 645DX chipset



- Supports Intel® Pentium® 4 Processor Socket 478 max. 2.2 GHz
- Supports 3 DDR333 DIMM max. 3 GB
- 1 AGP / 1 CNR / 6 PCI / ATX
- AC'97 audio integrated
- PC 2001 compliant
- D-Bracket™ / Live BIOS™ / Live Driver™ / Fuzzy Logic™3



KT3 Ultra-ARU
VIA® KT333 Chipset



- Supports AMD Athlon™ XP / Athlon™ / Duron™ Processor max. 2000+
- Supports 3 DDR DIMM max. 3GB
- 5 PCI / 1 CNR / 1 AGP
- USB 2.0 Host Controller (optional)
- IDE ATA 133 and RAID 0 or 1 (optional)
- D-Bracket™ / Live BIOS™ / Live Driver™ / Fuzzy Logic™3



748 Ultra
SiS® 745 chipset



- Supports AMD Athlon™ XP / Athlon™ / Duron™ Processor max. 2000+
- Supports 3 DDR333 DIMM max. 3 GB
- 1 AGP / 1 CNR / 5 PCI / ATX
- AC'97 audio integrated
- D-Bracket™ / Live BIOS™ / Live Driver™ / Fuzzy Logic™3



Zaprenumeruj, czytaj i graj taniej z CD-Action

Wariant pierwszy - na 3 numery

16 zł za jeden egzemplarz
zamiast 18 zł 50 gr

3 numery CDA X 16 zł = 48 zł

korzyści:

oszczędność na każdym numerze 2 zł 50 gr (łącznie 7 zł 50 groszy), dostawa do domu na około tydzień przed ukazaniem się czasopisma w kioskach

Wariant drugi - na 6 numerów

15 zł za jeden egzemplarz
zamiast 18 zł 50 gr

6 numerów CDA X 15 zł = 90 zł

korzyści:

oszczędność na każdym numerze 3 zł 50 gr (łącznie 21 zł!), dostawa do domu na około tydzień przed ukazaniem się czasopisma w kioskach

Wariant trzeci - na 12 numerów

13 zł za jeden egzemplarz
zamiast 18 zł 50 gr

12 numerów CDA X 13 zł = 156 zł

korzyści:

oszczędność na każdym numerze 5 zł 50 gr (łącznie 66 zł!), dostawa do domu na około tydzień przed ukazaniem się czasopisma w kioskach

Dostępne numery archiwalne:

04/01

3CD! numer rocznicowy (5 urodziny CD-Action!) pełna wersja: Unreal, Boomerang Breaker, Wirtualne Pozzle, polskie instrukcje

ważniejsze demo na CD: NBA Live 2001, Giants: Citizen Kabuto, Gorkamorka, Slunt Car GP, Resurrection

recenzje gier: Chicken Run, NBA Live 2001, Gunlok, Undying, Settlers IV

Inne: impreza rocznicowa CD-Action, dziecięsiwa redaktorów CDA, wyniki ankiety 2000

DVD 15 zł 6 zł + koszty wysyłki

05/01

2CD, ponad 200 stron! pełna wersja: Dark Vengeance - świetna gra w klimacie Diablo i Tomb Raidera. Instrukcja po polsku

ważniejsze demo na CD: Offroad, Evil Island, Summoner, Outlive

recenzje gier: Black and White, Fallout Tactics, Serious Sam, Severance: Blade of Darkness

Inne: urodziny komputera, podkreślenie procków, drukarki

6 zł + koszty wysyłki

06/01

2CD, ponad 200 stron! pełna wersja: V Rally Championship, polska instrukcja

ważniejsze demo na CD: Catan, Nosilla Waters, Kohan: Immortal Sovereigns, Operation Flashpoint, Gilbert Goodmate

recenzje gier: Tribes 2, Emperor: Battle for Dune, Summoner

Inne: gry na Xbox, makijaż dla peceia

6 zł + koszty wysyłki

07/01

3CD! pełna wersja: F22 Total Air War, Exterminacja PL, Terminator PL, polskie instrukcje

ważniejsze demo na CD: Z Steel Soldiers, Conflict Zone, Star Trek Away Team, Beach Head 2000

recenzje gier: Tropico, Desperados, Glupci z kosmosu

Inne: GeForce 3, przewodnik po pamięciach, dźwięk przestrzenny

6 zł + koszty wysyłki

08/01

3CD! pełna wersja gier: Grand Theft Auto, 101 Airborne in Normandy, polskie instrukcje

ważniejsze demo na CD: Alone in the Dark 4, Starlopla, Gangsters 2, Serious Sam PL

recenzje gier: Gangsters 2, Z: Steel Soldiers, Train Simulator, BG2: Throne of Bhaal

Inne: wielki test napędów DVD

DVD 15 zł 6 zł + koszty wysyłki

09/01

3CD! pełna wersja: Virtua Fighter (najlepsza w historii gra karate), Chasm: The Rift (rozrywkowa wersja Quake'a), polskie instrukcje

ważniejsze demo na CD: Anachronox, The Sting, Backleria, Speed Thief

recenzje: Myst III, Exile, Independence War 2, Operation Flashpoint

Inne: beta test Alien NATIONS 2, RIA 2002 w Paryżu

6 zł + koszty wysyłki

10/01

3CD! pełna wersja: Crima Cities, polska gra na 2 CD, polska instrukcja

ważniejsze demo na CD: Red Faction, Project Eden, Alien Nations 2, MechCommander 2, Zak

recenzje gier: Max Payne, Starlopla, Anachronox, Conflict Zone

Inne: Testy sprzętu, sprzęt komputerowy

6 zł + koszty wysyłki

11/01

3CD! pełna wersja: Worms, Gangsters, polskie instrukcje, Icewind Dale: Heart of Winter - polski dodatek

ważniejsze demo na CD: Max Payne, Codename: Outbreak, Aliens vs. Predator 2, Deer Avenger 4

recenzje gier: Red Faction, Ehacer, NHL 2002, Arcanum, Alien Nations 2

Inne: Relacja z targów ECTS 2001, wszystko o nagrywkach DVD

6 zł + koszty wysyłki

12/01

3CD! pełna wersja: Jagged Alliance 2, gra po polsku, instrukcja po polsku

ważniejsze demo na CD: Spideyman, Rally Championship Xtreme, Star Wars Galactic Battlegrounds, World War II

recenzje gier: Commandos 2, Colobot, Red Alert 2: Yuri's Revenge, Subcommand, Wiggles

Inne: poradnik kompozytora muzyki elektronicznej, pełna wersja programu Jaskoła Buzz 1.2

6 zł + koszty wysyłki

13/01

3CD! pełna wersja: Kingpin, bardzo znana strzelanka FPP, instrukcja po polsku

ważniejsze demo na CD: Empire Earth, NHL 2002, Rally Trophy, Wizardry 2

recenzje gier: Empire Earth, FIFA 2002, Codename: Outbreak, Stronghold

Inne: Numer Specjalny, podsumowanie roku 2001, sprzęt

12 zł + koszty wysyłki

01/02

3CD! pełna wersja: eRacer, wyścigi samochodowe w polskiej wersji językowej; Sheep, humorystyczna platformówka po polsku

ważniejsze demo na CD: Aquanox, Deadly Dozen, Mad, Takada

recenzje gier: Aliens vs. Predator 2, Return to Castle Wolfenstein, Rally Trophy, Civilization 3

Inne: akcelerator, webcamy

12 zł + koszty wysyłki

02/02

2CD + dodatkowy feljony

pełna wersja: Gunlok, nowość na polskim rynku, Wyścigówki RTS

ważniejsze demo na CD: Commandos 2, Soul Reaver 2, Return to Castle Wolfenstein, Serious Sam 2

recenzje gier: Etherlords, Harry Potter, Swine, IT 2 Szturmownik, Silent Hunter 2

Inne: Gra Is brutal, nowe karty graficzne

12 zł + koszty wysyłki

Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służby do tego odwrotna strona przekazu.
- Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 15 zł z DVD.

Numery archiwalne: cena za jeden egzemplarz 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 12 zł lub 15 zł numer z DVD.

Opisany w tym numerze: 2001 roku i 2002 roku, 12/2001, 1/2002, 2/2002

Jak zamawiamy prenumeratę?

Zamieszczony poniżej przekaz wypłaty drukowanymi literami.

- 1) Zdecyduj, ile numerów ma obejmować twoja prenumerata. Masz do wyboru prenumeratę kwartalną (3 numery), półroczną (6 numerów) lub roczną (12 numerów). Zobacz na poprzedniej stronie, ile zapłacisz za wybraną opcję prenumeraty. Jeśli chcesz zamówić także numery archiwalne, oblicz, ile kosztują, dodaj do kwoty prenumeraty.
- 2) W lewej części formularza w polu "kwota:" wpisz odpowiednią liczbę. W zielonym polu wpisz, ile numerów prenumerujesz - masz do wyboru 3, 6 lub 12 numerów. W odpowiednim miejscu wpisz też numery archiwalne.
- 3) Wpisz wyraźnie swoje imię, nazwisko i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza.
- 4) Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
- 5) Nadaj przekaz w placówce banku lub poczty przed termiном podanym na pokwitowaniu.

Uwaga! Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędami lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu. Jeżeli chcemy zamówić prenumeratę oraz numery archiwalne, należy zsumować kwotę wpłaty.

Reklamacje i dodatkowe informacje

Wszelkiego rodzaju reklamacje i zapytania należy kierować do Biura Obsługi Klienta.
Reklamacje będą uwzględniane do 60 dni od dnia wpłaty.

Biuro Obsługi Klienta jest czynne od poniedziałku do piątku w godzinach od 9:00 do 18:00.
Telefony: 3412083, 3413956, 3421841
waw. 101, 102, 116;
e-mail: prenumerata@silvershark.com.pl

** Formula zgody na

przetwarzanie danych osobowych.

Wpłata za prenumeratę lub numery archiwalne jest równoznaczna z wyrażeniem zgody na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.



SILVER SHARK Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

nr rachunku odbiorcy
11401010-00-266187-PLNCURR02-51

kwota: _____

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

nr telefonu: _____

od miesiąca czerwiec /2002

☐ 3 numery 48,00 zł

☐ 6 numerów 90,00 zł

☐ 12 numerów 156,00 zł

☐ numery archiwalne.....

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Akceptuję zasady przetwarzania moich danych
osobowych**



Podpis

opłata



SILVER SHARK Sp. z o.o., ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

c.k.	nr oddziału banku	nr rachunku odbiorcy
11401010-00-266187-PLNCUR	11401010-00-266187-PLNCUR	
R02-51	W P	PLN
nr rachunku zleceniodawcy (przelew/kwota słowna (wpłata))	kwota	
Imię i nazwisko		
adres		
tytułem	ilość numerów	
PRENUMERATA CD NA:		
tytułem cd.		
OD NUMERU: CZERWIEC 2002		
tytułem cd.	numery	
ARCHIWALIA CD:		
data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy		opłata



SILVER SHARK Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

nr rachunku odbiorcy
11401010-00-266187-PLNCURR02-51

kwota: _____

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

nr telefonu: _____

od miesiąca czerwiec /2002

☐ 3 numery 48,00 zł

☐ 6 numerów 90,00 zł

☐ 12 numerów 156,00 zł

☐ numery archiwalne.....

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Akceptuję zasady przetwarzania moich danych
osobowych**



Podpis

opłata



SILVER SHARK Sp. z o.o., ul. Tęczowa 25, 53-602 Wrocław

c.k.	nr oddziału banku	nr rachunku odbiorcy
11401010-00-266187-PLNCUR	11401010-00-266187-PLNCUR	
R02-51	W P	PLN
nr rachunku zleceniodawcy (przelew/kwota słowna (wpłata))	kwota	
Imię i nazwisko		
adres		
tytułem	ilość numerów	
PRENUMERATA CD NA:		
tytułem cd.		
OD NUMERU: CZERWIEC 2002		
tytułem cd.	numery	
ARCHIWALIA CD:		
data, pieczęć, podpis(y) zleceniodawcy		opłata

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy

Dowód/pokwitowanie dla zleceniodawcy

odcinek dla banku odbiorcy

odcinek dla banku odbiorcy

LISTY >> czyli >> ACTION REDACTION

Tik-tak, tik-tak. I już (niemal) mamy wiosnę. Nie wiem jak wam, ale mi od razu poprawia się humor, gdy rano wstaję - a za oknem już jasno (i nieważne, że nadal zimno i szaro - ale jasno!). Potem jeszcze wystarczy pomyśleć, że do urlopu/wakacji zaczyna już być bliżej niż dalej... I gęba się sama w uśmiechu rozdziawia. Heeej. OK, rozmarzyłem się, a tu obowiązki wzywają. Przypominam, że w każdy piątek w godz. 14-16 na kanale #cdaction będzie ktoś z redakcji; że na CD macie FAQ, czyli WIELKI zbiór najczęstszych pytań do redakcji i odpowiedzi na nie; że na CD jest również Action Mag, czyli taki magazyn dla tych czytelników CDA, którzy lubią czytać, myśleć... i pisać. A teraz już zapraszam do lektury tej edycji AR.

Mówi się, że pieniądze szczęścia nie dają... pozwalają jednak wygodnie być nieszczęśliwym.

Cyber(de)generacja?

Należy jednak dodać, że "norma" to pojęcie względne. Być może już niedługo odludki siedzące przed komputerami staną się normą, a cała reszta będzie "przestarzałym", "nieefektywnym" marginesem społeczeństwa. Cóż, sami sobie ten los gotujemy...

Z innej beczki - ostatni komentarz odnośnie listu F.S.
Ale nie całego. Tylko fragmenty, który mówi o tym,
że używanie ostrego słownictwa jest dowodem na
to, jak bardzo ktoś jest głupi. Jeżeli tak, to znaczy,
że 99,9999999999% ludzi na świecie to idioci!!! To,
że napiszę teraz @#\$ [i tu pewne słowo powtórzone
wiele razy - Smg] świadczy nie o IQ, ale o wielu in-
nych rzeczach. Ty może urodziłeś się we wspaniałym
miasteczku, na wspaniałym osiedlu, gdzie wszyscy
są grzeczni i w ogóle. Ale ja urodziłem się w Legni-
cu, mieszkam w blokowisku zwanym Piekary i cho-
dzą do szkoły, gdzie tylko co piąty dzieciak nie cpa,
nie pali czy nie pije alkoholu - nałogowoi!! Rozmo-
wa (nieważne czy w szkole, czy na podwórku) musi
mieć co piąte słowo, które jest przekleństwem. I
tylko po to, aby przeżyć.

Borovik

OK. Rozumiem, że "jeśli wszedłeś między wrony, to kracz jak i one". (Chociaż z drugiej strony - nie wiem, czy to zdrowo tak "udawać", bo przyzwyczajenie drugą naturą człowieka tak i za jakiś czas może się okazać, że już nie udajesz, że to po prostu jest twój styl bycia.) I pisząc list do AR (a odpisujący w tej rubryce nie cpa, nie pali, pieje głównie kawę, a inne płynny w bardzo ograniczonych ilościach, nie jest dressem, nie chce ci sklepać maski itd.) wcale nie trzeba się przed nim kamuflować, tzn. bluzać co drugie słowo. A jeśli ktoś nie potrafi napisać dwóch zdań, żeby nie wśadczyć paru przekleństw jako przecinków - to no sorry: jest głupi. Powtarzam przy okazji jeszcze raz: nawet najstraszniejsze przekleństwa nie zastąpią choćby najtańszego i najmniej szlachetnego argumentu.

Gry i kompleksy

on odkroił sobie czaszkę, wpakował maczkę do własnego mózgu i przestawił na pozycję OFF wyłącznik oznaczony plakietką 'social life'. No i po krzyku. Już go, jak widać, nie boli. Przeżyje, jednym słowem. Co to za życie, to już temat na inną bajkę. Mnie jednak interesuje [raczej martwi - tak, tu mogę użyć tego czasownika], to że on wcale nie jest jeden ze takim problemem pod tytułem "Muszę złapać jabło albo być sam". Znam nie[???]stety jednostki, które inaczej rozwiązały tę sprawę. Mianowicie histerią. Nie zawsze zbyt ekspresywną, na ogół wręcz wewnętrzzną. Po prostu człowiek, który dochodzi do takiego wniosku [głupiego, owszem, ale to już trzeba mieć IQ powyżej średniej krajowej (...), żeby to zauważyć], zalamuje się psychicznie. Wiem, że to ma niewiele z grami wspólnego i że to nie jest dyskusja dla CDA, ale (...) ludzie z problemami, zamiast iść do psychologa, SIADAJĄ DO GIER! I jak się zapewne domyślicie, nie chodzi tu jedynie o [nawet w zdrowych granicach pojętą] abstynencję; także o niepotrzebna sercowe [vide ludzie a la Counter - "ta jedyna ma innego, to ja włączam CS (tylko przykład)] i zapominam o świecie organicznym, a najlepiej jeszcze wpakuję kulkę w czerepik biednemu zaskłodnikowi!"; odstawia uszy; piegi; ba! nawet musiem noszone ciuchy po starszym bracie! Efekt? Rzeszę graczy zasilają osobniki - jakie? - z a k o m p l e k s i o n e !!! I to mnie wcale nie cieszy! Oj, nie! I tu dochodzę właśnie do sedna problemu, o którym tak właściwie chciałem pisać - stereotyp gracza - czyli to, na co słusznie ubolewał już WereWolf Grześ! Bo mnie to właśnie też strasznie gnębi i uważam to za jawną niesprawiedliwość, że zawsze, kiedy ktoś słyszy słowo "gracz", od razu w myślach tworzy listę przmiotników, z których niekiedy tylko jeden wystarczy, by nawet świnią w chlewie zwymiotowała wszystko to, co z takim zapalem jeszcze tego ranka wyżyła z koryta. ;)

Xen'Nlaan [boguscraft@wp.pl]

Stworzyłem potwora!

że mi znukuje pocztę i w ogóle jest strasznie upierdliwy. Jego wizerunek idealnie pasuje do tego, który był niedawno opracowany w rubryce "na luzie".

Side

Poczytaj mi, tato!

Biedne dziecko. :)

Chy, chy, po takiej dawce CDA (a szczególnie AR) wcale nas takowa reakcja dzieci nie zdziwi. :)

PS To fajnie, że prawdopodobnie jesteście w moim wieku (ja mam 28 lat), bo wątpliwa radość z tego, że czytam takie rzeczy jak AR potęguje świadomość, iż ktoś w moim wieku je pisze :) (cokolwiek mam na myśli).

A co tu ma wiek do rzeczy? Znamy ludzi o połowę młodszych od nas, którzy są dużo bardziej "poważni" (w sensie ponuractwa itd.) niż my...

PS2 99% polskiego społeczeństwa uważa, że gry komputerowe i pisma na ten temat są dla szczyli, a nie np. dla ojców czy operatorów maszyn budowlanych lub stomatologów tudzież kogoś równie poważnego.

I to dopiero są szczyły (ci, co tak myślą) i zgredy jednocześnie. Szczyły, bo sądzą - głupio - po pozorach, a zgredy - bo nie rozumieją, że tylko zgredy nie potrafią się cieszyć różnymi przyjemnościami życia (w tym także komputerem i grami).

Marcin

zgredam' nie są. Więc po kiego ten kącik?

Lamerstwo zresocjalizowane

Ludzie, nie narzekajcie, że na przerwach kumpel opowiada, co to on nie potrafi. Mam (aż wstyd się przyznać) brata lamera. We wszystkim jest najlepszy (wg niego), a w rzeczywistości jest głupi jak but.

Podobieństwo (także charakterów) w obrębie rodziny spotyka się dość często, więc nie przeginaj tu z gnębieniem brata. :)

Nie AIDS jest chorobą XX wieku, a lamerstwo. Z tą różnicą, że lamerstwo bywa uleczalne. Traktujcie lamery jak osoby cierpiące, bądźcie dla nich wyrozumiali, nie zamykajcie w leprozorium, leczcie!

Po drugie: ludzie piszą, że AR nie jest już tak zabawne jak kiedyś. (...) Spójrzcie na to z innej strony. Może to nie Smg i Jedi stracili poczucie humoru, lecz zdołali zresocjalizować część czytelników. Nie ma głupich listów, nie ma głupich odpowiedzi.

Optymist!!! A poza tym Jedi wcale nie stracił poczucia humoru, nadał sypia z gumowym kurczakiem i jeździ na dopalanej fistaszkami trójnogiej gaśnienicy Gryzeldzie.

Oczywiście to kropla w wodach oceanu. Niektórzy są głupi z własnego wyboru i dobrze im z tym. Piractwo. (...) Nie gańcie osób kupujących piraty, a wy (co je kupujecie) nie chwalcie się tym, mówiąc, że to dobre. (...)

Karha z Raciborza

Właśnie. Nie jeden raz mówiłem, że nie tyle mnie wkurza, że ktoś kupuje piraty - a to, że się jeszcze tym chwali i uczciwych uważa za durni. Bo to już przegięcie do kwadratu. Skoro uważasz, panie X, że wolisz piraty - trudno, może jednak kiedyś cię Bozia oświeci. Ale rób to ze świadomością, że czynisz zło - nie szczyc się tym. Bo nie ma czym prócz głupoty!

Realistyczny realista?

Tyle ostatnio listów o uzależnieniu od kompa, o "siedzeniu na norze". Myślę, że ludzie rzucają wszystko - dyskoteki, znajomych itd., żeby grać na komputerze??? No jasne - znajdują się i tacy, ale pomyślcie też o drugiej stronie medalu. O tych, którzy kumpeli nigdy nie mieli (np. z powodu wielogłuchych binokli albo solidnych zapasów tłuszczu) lub zostali przez nich solidnie olani. Dla kogoś takiego komp to ostateczność - sposób na chwilowe zapomnienie o pustce. Oczywiście żaden genialny i superskuteczny, ale sposób to sposób. Lepszy na pewno od wody czy strzykawki. Pomyślcie nad tym, zanim napiszecie (czytelniczko), że każdy może mieć barwnie i bogate życie towarzyskie, że wystarczy tylko chcieć. G*** prawda. Nie licząc na rozumienie, jeżeli słuchasz Cohena w tej jaskini Limp Bizkit. Zwłaszcza, kiedy żyjesz w tak małej wiosce jak moja.

Realista

Tu faktycznie masz trochę racji. Z drugiej strony - jeśli będziecie wychodzić z założenia "z domu nie wyjdę, bo nie mam przyjaciół", hm, tworzy się błędne koło. Chociaż próbujcie je rozzerwać, panowie ('panie) pesymiści. Nie poddajcie się bez walki. Wygląd, gusta muzyczne - to jeszcze nie powód, by skazywać się na izolację i pobyt przed kompem. Przecież, u diabła, nikt nie jest na tyle wyjątkowy, by nie znaleźć (gdzieś, k'edys) podobnych sobie! Jak nie tu, to tam - ale GDZIEŚ tacy jak wy/ty są na pewno - oni też chodzą w "słynnym błękitnym płaszczu"...

Krótko, ale sympatycznie

Muszę przyznać, że wyobraziłem sobie w tym momencie faceta siedzącego nad setnym w tym dniu listem, który myśli: "...jeszcze tylko te dwa i fajrant". A może się mylę? :) No cóż - ulżę ci i postaram się przynajmniej nie pisać głupot... (...) Świetny, moim zdaniem, jest sposób odpisywania na listy w AR - tworzy naprawdę swoisty, odłotowy klimacik (choć może już nie będzie tak sądził, gdy znajdzie tam odpowiedź na własny list. :-P (...)) Życzę przyjemnej lektury reszty dzisiejszych listów (che, che, no i podwyżki: - gdyby płacił ci od liczby przeczytanych listów, sam bym się nawet do tego przyczynił (choć niewiele by to było przy tych milionach - oczywiście w starych złotych - wszak trzeba być realistą.) :-P)

Duke Mihashi

Przemoc w grach 2

Trudno jest komentować to, co powiedział Lasser w 1/2002 (...), jednak postaram się dopowiedzieć kilka rzeczy (...). Akurat w tej recenzji (Max Payne 10/01) można przypisać się do JEDNEGO niefortunnego sformułowania (str. 71, pierwszy nowy akapit). (...) Niestety Lasser nie raczył wziąć pod uwagę gry i jej charakteru - gry, w której chodzi o strzelanie, strzelanie i strzelanie, a oprócz tego strzelanie... Ach, zapominałem, jeszcze strzelanie :). Mówiąc wprost - Max Payne ma zapewniać dużo takich brutalnych scen, bo taka jest idea. Jest wiele gier, które muszą być brutalne, chociażby po to, by dostarczyć poczucia grozy, napięcia i ogólnie pojmowanego "mrocznego klimatu". Przykładowo taki Unreal Tournament bez przemocy... Absurd, prawda? Trochę jak McLaren F1 bez nadwozia - engine jest i tu, i tu, ale ani w takiego UT zagrać, ani takim McLarenem pojeździć. To znaczy w sumie można, tylko gdzie tu przyjemność? Oczywiście oba te produkty przeznaczone są dla określonego odbiorcy. Tylko, że jak ktoś się przesiądzie ze starego rzecha do F1 i spowoduje wypadek, to nikt nie będzie żądał wycofania McLarenów ze sprzedaży i nie będzie za to obwiniał fabryki. Oczywiście zdaje sobie sprawę ze SKALI obu zjawisk i różnic między nimi, ale schemat postępowania jest ten sam: produkt trafia w niewłaściwe ręce - zatem należy winić produkt i twórcę? To nie jest właściwy sposób myślenia. Owszem, autor jest odpowiedzialny za własne dzieło, ale nie do takiego stopnia.

A propos "bambolenia w pierdół" (...) - czytelnik nie zrozumiał, o co autorowi tekstu chodzi. Ci "eksperti" to wspomniani przez recenzenta kilka linijek wcześniej ludzie, którzy zajmują się zwalczaniem przemocy w grach, a nie psychologowie jako tacy. Nikt nie odmawia racji naukowcom, którzy twierdzą, że MOŻLIWY jest negatywny wpływ gier na młodego gracza, ale (...) psychologowie mówią "możliwy", co znaczy, że CZASAMI może zaistnieć, a nie, że każdy, kto gra, jest potencjalnym mordercą.

Z powodu kilku dewiantów nie można wśród ogromnej rzeszy graczy wprowadzać ograniczeń, cenzury i innych restrykcji. (...) W latach dwudziestych w Stanach Zjednoczonych wprowadzono prohibicję, co zamiast zlikwidować spożycie alkoholu doprowadziło do rozkwitu nielegalnego handlu i rozwoju mafii. Podobna sytuacja miałaby miejsce w przypadku cenzury gier czy filmów. Firmy przeniosłyby się do krajów, w których nie ma zakazów, a na rynki moderowane :) wypuszcząby okrojone wersje, do których natychmiast ukazywałyby się nieoficjalne, nieautoryzowane poprawki, łatki czy inne triki.

Coś takiego było właśnie z Carmageddonem w Niemczech.

Dodatkowo budżety straciłyby sporo pieniędzy z podatków, bo sprzedaż gier na pewno by zmalała, wzrosłyby zwykły przemysł i przy okazji atrakcyjność, bo wiadomo, że owoc zakazany smakuje najlepiej. Myślę, że również samo, wspomniane przez Lasser'a, oznakowanie gier też jest nieskuteczne. I tak dzieciak, pozostawiony bez nadzoru z gotówką, zdobędzie grę, którą chce. (...)

Okazuje się więc, że zupełnie nie tędy droga. Budujmy nauca, że źródłem zła i cierpienia jest niewiedza. Tak jest w Istocie - również w branży komputerowej. Brak uświadczenia dorosłych odpowiedzialnych za to, w co grają młodzi gracze (głównie rodzice, ale też i sprzedawcy, którzy nie dbają o to, że jakiś dzieciak, który nawet nie może sięgnąć na półkę z Carmageddonem, o wymowie tego słowa nie wspomnę, kupuje grę, mówiąc "tamtom czerwonom poproszę"), jest bezpośrednią przyczyną tragicznych niekiedy skutków. Druga interpretacja dotyczy nieświadomości młodych graczy, którzy nie potrafili odróżnić obrazu na monitorze od rzeczywistości. Ten problem wynika w prostej linii z pierwszego, niemniej jednak dowodzi, że trzeba zająć się samymi zainteresowanymi, a nie zaczynać od końca (...). A jeśli jakaś brutalna gra trafi do rąk dzieciaka, to, powtarzam to po raz kolejny (...), taka sytuacja jest winą tylko i wyłącznie rodziców, którzy nie pilnują swoich "aniołków"...

grEG (aka Drazhar)

Niech mi teraz ktoś wyjdzie, że tu nie ma poważnych listów (a my chamsko na nie odpowiadamy) - wyrwę tę kartkę z CDA i każę zjeść na sucho! :)

Prawdziwy mężczyzna

Proszę was, abyście potraktowali ten list poważnie. (...) Stoje po stronie mężczyzn, a wy zmniejszacie listy od nas i zwiększacie od dziewczyn.

Faktycznie - typowo męskie podejście: d a ciebie najważniejsza jest - jak widzę - tylko wielkość... listów. :)

Wielu, których znam, przestało kupować CDA z tego powodu. (...)

Master Daniel

Ojej, a to nie dlatego, że schodzimy na psy? - No pewnie. Wcale się im nie dziwię. Wstrętnie pudernicze się nam tu rozpanoszyły. Nie ma już miejsca na prawdziwą męską przyjaźń, feeee. O mój Boże, ależ się wzburzyłem, dostanę wypieków... Gdzie jest moja kosmetyczka?!

AR Megamix

Ta edycja z numeru specjalnego... Do Qnia: ZUPELNIE NE WYCHWYCIŁES TEGO KLIMATU! Jak zauważyłem, teksty te były nie najstarsze... A w pierwszych AR to się działo. :D (Aż się lezka w oku kręci) Te listy w stylu: "Jak cię toporkną pierdołkiem, to trupnieś padem (...)" i jeszcze lepsza odpowiedź Mr Jediego... Albo list na 80 punktów, z czego prawie 50 obciętych, a na kolejne 10 nie dano odpowiedzi. :))) Niektórych listów się nie zapomina... A te w numerze specjalnym nie należały do nich. SZKODA!!! Można było zrobić tak idealną rubrykę z tych paru lat...

Piotr "PreZes" S. z Gdyni

Przecież Qn ik pisał, cytując: "wybrane fragmenty listów niekoniecznie są tymi NAJLEPSZYMI - po prostu przypadły mi szczególnie do gustu. Z góry przedziałam, że to, co widzicie na dole, nie oddaje w pełni klimatu AR". Ja też nie zawsze z jego wyborem się zgadzam - ale na tym to polega, że wszyscy patrzają na to samo, a każdemu w tym czymś podoba się co innego... Co się natomiast tyczy głupich odpowiedzi Mr Jediego - nie ma problemu, mogą powrócić: piszcie zabawne listy, w każdym AR wybierze jeden "najgłupszy", na który udzieli odpowiedzi wyłącznie Mr Jedi - w swoim "starym stylu" - jak wam się spodoba, będzie (może trochę) więcej. :)

Własność intelektualna

Cześć. Jestem waszym starym, choć może niezbyt systematycznym czytelnikiem. Odkąd pamiętam, w AR był dość często poruszany problem piractwa komputerowego. Wypowiedzi Smugglera i Mr Jediego sprowadzały się jedynie do prostego zrównania ze sobą kradzieży pospolitej i kradzieży własności intelektualnej oraz potępienia w czambuł ludzi korzystających z piratów. Oczywiście kopiowanie i rozpowszechnianie oprogramowania wbrew woli jego twórców (...) jest bardzo nie fair. Zwracam jednak uwagę, że istnienie tzw. własności intelektualnej jest jedynie kwestią umowy społecznej, a nie żadną prawdą objawioną.

Tak samo jak zasada, by ustąpić miejsca starszemu w tramwaju, nie sikać na środku pokoju, kapać się od czasu do czasu i dotyczać wielu innych rzeczy, których dobrze wychowany człowiek przestrzega, bo tak wypada, a nie dlatego, że "bo inaczej mnie zamkną". Zresztą pojęcie "własności intelektualnej" istnieje wbrew temu, co mówisz, w kodeksach karnych, więc proszę mi tu nie fanzolić... (A jedyną prawdą objawioną są teksty z Biblii - przynajmniej w naszym kręgu ku turowym. Sugeruję zatem, żeby NIE przestrzegać wszystkiego innego? No to uważaj na zię onym świetle. Kodeks drogowy nie jest w końcu prawdą objawioną...)

Obecna sytuacja, w której stawiamy sztuczne bariery (patenty, prawa autorskie) przepływowi idei, pomysłów, wiedzy, przynosi mi na myśl średniowiecze - gdy bariery te miały charakter technologiczny.

Te "sztuczne bariery" przeszkadzają tylko wtedy, gdy MY chcemy skorzystać z cudzej, pracy. Prawda? Kali się kłaniać!

Ukazywanie piractwa jako zła absolutnego na równi np. z morderstwem jest po prostu zamykaniem młodym ludziom głów.

A gdzie tak kiedykolwiek powiedziałem? Jedyne, co mówię, to: a) piractwo to tylko ładne określenie na pospolite złodziejstwo i paserstwo; b) piractwo jest tym samym przestępstwem. Zaprzeczysz?

Nikt przecież nie powiedział, że istniejące reguły współżycia społecznego są jedyne i najlepsze. Wy twierdzicie, że nielegalne korzystanie z wytworów

czyjegoś umysłu "nie jest, nie było i - psia krewni - nie będzie" w porządku, są również tacy, którzy mówią, że można zabijać w obronie ojczyzny. Może zmienić zasady?

Proszę bardzo. Zmieniam. Od dziś mam prawo zabić każdego autora listu, który ma inne niż ja poglądy. Strzeż się! Ponadto, choć jestem pacyfistą, nie uważam, by obrona ojczyzny była sprzeczna z moimi poglądami.

A może spróbujecie powiedzieć choremu na AIDS, że nie dostanie lekarstwa, ponieważ jest ono objęte prawami patentowymi?

Rozumiem, że pomiędzy umierającym na AIDS i gościem kupującym na giełdzie piracką giełkę nie ma żadnych różnic - dla ciebie. Hm! Gratuluję... Uważaj zatem, żebyś nie złapał jakiegoś wirusa!

Powiecie, że z grami jest inaczej, że z powodu ich braku nikomu nie stała się krzywda. Macie rację, ale gdzie jest granica? Czy np. inżynier ma wybudować gorszy most, korzystając tylko z deski kreślarskiej, czy lepszy, korzystając z nielegalnego oprogramowania. Nie widzę tu miejsca na łatwe oceny moralne.

Dla mnie sprawa jest - wbrew pozorom - dość prosta. Granicą (dla mnie) jest właśnie kasa, którą się z takowego działania ma (ew. mieć będzie w przyszłości) - lub nie ma. Jeśli inżynier zrobi lepszy most na takowym programie, bo zależy mu "wyłącznie" na bezpieczeństwie ludzi i nic na tym (więcej) nie zarobi - mogę go rozgrzeszyć, choć formalnie jest winien. Ale jeśli idzie mu o to, żeby mieć z tego jakąś korzyść (kasa, sława) - już nie. Ciekawe, jak uzasadni w tym momencie, że gość kupujący pirata działa dla dobra ludzkości albo nie czyni tego dla własnej korzyści?

Uważam, że nie można postawić znaku równości między własnością a własnością intelektualną. (A także demokracją i demokracją ludową oraz chrześcijaństwem i chrześcijaństwem elektrycznym.) ;)

Sławek Karkocha

Skoło już tak lecimy - twoje argumenty tak się mają do logiki jak koń do koniaku albo rumak do rumu. Ew. jest między nimi taka różnica jak pomiędzy pićciem (mineralki) w Szczawinie i szcz*** w piwnicy. :) I co ty na to?

Panopticum, czyli kącik listów DZIWNYCH

[tekst nawiązuje do Panopticum 1/2002]

Czepianie się EGM (...). Z jego artykułu, pełnego niedoświadczonych prób rozważań, epatowała bezsilnością rozumowania - nie jest zatem dziwnym to, że znalazła się osoba, która mu to wytyka. (...) Cały tekst był obliczony na 12-13-latków, nie ma co się, Smuglerze - zamartwiać. Oczywistym jest, że dzieciaki w ogóle nie pojmą przesłania EGM, a więc tym bardziej nie pojmą nonsensu tam zawartego.

Tak, plosem pana. Niestety nie każdy sięga intelektualnych wyżyn; nie każdy widzi to, co tylko nielicznym WIEDZĄCYM odsłonięto. Mołoch sux. Dzieciaki sux. Tylko MY - a raczej WY, bo ja się nie piszę na tę kategorię - GENIUSZE rulez? Toż CDA to chyba nie jest dobra lektura dla aż tak wybujałej inteligencji... Polecam raczej "Ulissesa" Joyce'a "Raj Utracony" Milтона. Ew. poezję Rabindranata Tagore - w oryginale, rzecz jasna.

I w rezultacie przynajmniej część mu uwierzy. To jest chyba najgorsze, zwłaszcza że Smg pisze dalej o chęci "podzielenia się z innymi refleksjami". Przyzwyczajenie wymaga dzielenia się dobrobytem - a nie marną strawą intelektualną, która spowoduje zatrucie mózgu.

Teraz dostaliśmy odtrutkę... Oto światło prawdy spływa, dzieciaczki, na wasze oczęta i oczadziały mózgi. Wszyscy, którzy dali się uwieść taniej populistycznej EGM, powinni dla własnego dobra przeczytać ten tekst do końca, gdyż inaczej ich dusze mogą być potępione. Zaś ja uważam, że człowiek tym się dzieli, co ma. Naturalnie obdarowany może się potem wykrzywiać, że to np. TYLKO sucha bułka bez kawioru i że tak hojnego samarytania to on ma gdzieś - ale... Grzeczny człowiek powie "dzięki" nawet za suchą bułkę... Zresztą, ja tam lubię suche bułki. :)

(...) Spodziewałem się po tobie, Smuglerze, nieco więcej kultury, a twoje odpowiedzi są szydercze i ironiczne. Nie takle powinny być.

Są dokładnie takie. Jakie chcę, żeby były. Jestem dorosły i odpowiadam za to, co i jak piszę. Czego i tobie życzę.

F.S. miał rację, choć może nie przedstawił tego zbyt jasno. (...) Gdzie doszukałeś się, Smuglerze, błędów u F.S. (styl, polszczyzna - ogólnie)?

Zachęcam do ponownego spojrzenia na ów tekst. Ew. poproś o konsultację jakiegoś polonistę, jeśli zdolność do krytycznej analizy paru zdań cię przeraża.

Smuglerze - nie krytykuj kogoś tylko dlatego, że nie jest tak współczujący i wyrozumiały jak ty. Zwłaszcza że stawiasz równość pomiędzy terrorystą a mordercą (doradzam zakup słownika i podręcznika savoir vivre przy okazji).

A nie napisałem jeszcze gdzieś, tak przy okazji, że popieram Osamę L.? Albo handel niewolnikami? Zarzuć mi jeszcze choćby i molestowanie ślepych szczeniaków. Będzie JESZCZE zabawniej...

Nie podpieraj się religią katolicką - Bóg w końcu wiele razy karał ludzkość...

Rozumiem - katolicyzm NIE jest zatem religią miłości i przebaczenia? To się paru teologów zdziwi. :)

Heh... i teraz moment, na który długo czekałem i przez który zapewne ja także zostanę nazwany kretyńcem - bez podania uzasadnienia, a co stało się twoją specjalnością.

Nie poniżymy się tutaj. Proszę ja ciebie, byś podał jakieś przykłady tego typu moich reakcji, prawda? Typowe... Może lubisz, jak cię tak nazywają - w końcu sam pisesz, że "długo czekałeś na tę chwilę"? Ale nawet na takie miano trzeba zasłużyć. Więc sorry, no bonus.

Smugler - przemówiłes głosem typowego lewicowego intelektualisty. Dajesz zielone światło wszelkim zbrodniom i zabraniasz krytykowania środowisk chorych oraz ich nieludzkich czynów.

Można powiedzieć, że jesteś starszym i bardziej elokwentnym bratem F.S., bo robisz to samo, co on - pisesz jakby nie na temat i to z pozycji zacietrzewionego ideologa. U F.S. miało to choć jakiś naiwny urok. U ciebie jest tylko próba oplucia za wszelką cenę i za pomocą dowolnych środków. Marnujesz się - parę gazet przyjmie cię z otwartymi ramionami, bo poziomem demagogii sięgasz niemal ich zawodowych polemistów. Inna rzecz, że już dawno zdemaskowano CDA (więc i mnie) jako bandę komuchów, więc będziesz musiał wymyślić coś lepszego - np. wybieleni potomkowie Zulusa Czaki? :)

Nie jesteś drugim Konfucuszem, Smugler, a twoje poglądy są nacechowane arogancją, "mądrością" ponadczłowieka i tolerancją.

Dzięki za ukazanie tego, jak ma wyglądać pokora i brak tolerancji. :) Ale nie skorzystam z obu. Zatem sprostowanie: jestem PIERWSZYM Konfucuszem. Mam to na żółtym piśmie. Z pieczęcią! A owa "mądrość nadczłowieka" - tak, tu akurat masz rację! Staram się bowiem w życiu choć czasem korzystać z rad tego, co zło dobrem zwycięża. Zaiste, nie był ci on zwykłym człowiekiem. I dzięki za szczere - choć wbrew woli dane - komplementy. Bo to, co dla ciebie jest zarzutem (tolerancyjność) - dla mnie jest pochwałą.

Tolerancja - dzięki niej wszyscy jesteśmy równi, a wszystkie czyny, nieważne jak haniebne, obrzydliwe i niesprawiedliwe - mają twoje przyzwolenie, bo przecież jesteś człowiekiem wolnym od uprzedzeń i nie-nawiści.

"Kto jest bez grzechu, niech rzuci we mnie kamieniem" ew. "idź i nie grzesz więcej" itd. - fuj, cóż za paskudne przykłady tej... tfu, tfu... tolerancji, prawda? A to przecież trzeba rznąć, b'ć, tłuć, karać, łaćkać kołem, palić wolnym ogniem!! Tak długo, aż wytepimy wszelką swolocz, która myśli inaczej niż MY - i stanie się wtedy raj na ziemi! Tak jest! Precz z tolerancją!!!

(...) Nie spełniając próśb autora (wyrażonych, powiedzmy, mocno, ale nie były one nakazami), dajesz świadectwo własnej mentalności i braku wychowania.

Dobre wychowanie polega na spełnianiu wszelkich prób i żądań - pamiętajcie kolejną lekcję Nowego Guru, dzieciaczki, PS Daj mi 5000 nowych zł, BAAAAARDZO PROSZĘ :), i co teraz? Albo wyjdziesz na sknerę, albo "dasz świadectwo własnej mentalności i braku wychowania". Ot, przykrość.

Wytykając mu drobny błąd - podczas gdy sami w CDA macie na usługach korektę, ośmieszasz się.

Ja mu ogólnie wytykam WIELKI błąd, jakim jest polemika w ogóle nie na temat i to w niepotrzebnie agresywny sposób. Nie tylko jemu zresztą. A ośmieszania się nie boję, bo mam na tyle mocne i duże ego - że od cudzego śmiechu się nie kurczy.

Smuglerze! Ten list nic nie zmienia i jestem tego świadom, dlatego zrobisz z nim, co zechcesz, a ja nie chcę wystawiać twojej odwagi na próbę.

Czytań "jak nie wydrukujesz, to jesteś tchórzem". :) Nie mówiłem? To samo, co u F.S., tylko elokwentniej itd. Zatem - twój list zostanie podany do publicznej wiadomości, aczkolwiek w kąciku o dość przydługiej, ale za to facylniej nazwie. Azaliż waszmość jest usatysfakcjonowana?

To nie ma znaczenia - w styczniu skompromitowałeś się przed myślącą częścią "widowni", teraz możesz jedynie przyznać się do błędu lub tkwić w nim dalej.

rolin

Zaiste, głębokie to odkrycie - "jak nie umrze, to żyć będzie". Zatem wybieram trwanie w błędzie. A jeśli skompromitowałem się przed "myślącymi", to mnie to bardzo cieszy. Wpadłbym w panikę, gdyby takowi myśliciele zaczęliby mnie chwalić... A już zupełnie na marginesie - autor, którego tak bronisz, przysłał list, przynajmniej się w nim do niezrozumienia i niewłaściwej interpretacji tekstu EGM. (Z uwagi na sporą objętość, znajdziecie ów tekst nie w AR, a w Action Magu [na CD] w tym numerze.) I co, panie krzyżowic - jak to mówił Franc Fiszer: "... cały pogrzeb na nic!". No chyba że przekonaś F.S., iż jest w błędzie, myślic. że był w błędzie. :)))

W skrócie

Panopticum - bardzo dobry pomysł! Odizolowanie listów skrajnie głupich pozwala na omijanie wypowiedzi EMANUJĄCYCH mądrością inaczej, dzięki czemu nasza kochana młodzież :) nie odmóddży się doszczętnie. (...) Po co wam naczelny (a tak przy okazji: co to znaczy O.Ż.W! w rec. EGM???)

Ktoś musi trzymać bat nad... ekhm... karkami redakcji. A O.Ż.W. = Oby Żył Wiecznie. Tradycyjny okrzyk, jakim witamy naczelnego wnoszącego nowe gierki i umowy o pracę. No chyba, że nie chcemy i gierki i pracy.

Kooooończę, bo jak ktoś już kiedyś napisał, przekroczyć granicę obęddzanej opłacalności: albo inaczej... :))

007kłopek

Poważni pokrzywdzeni?

Nigdy do was nie pisałem, bo nie uważałem tego za konieczne. Teraz moje poglądy się zmieniły (niestety). Czytam was (podkreślam - czytam, bo w gry nie gram z reguły) od '97 i muszę stwierdzić, że zajmujecie się prosto bzardami!! (Od niedawna i - nie wiem, czy jest to wynikiem wody sodowej czy hormonów.) Tylko dlaczego poważni czytelnicy muszą cierpieć? Hm, wiem, że nie wy wymyślacie listy, ale spojrzcie na te z '97 - są takie same (chyba stoimy w rozwoju :)).

He, he, schodźmy na psy. :))) Ja się tylko zastanawiam, CZEMU czytelnicy mają do NAS pretensje, że I sty OD NICH są, jakie są? Toż na to MY większego wpływu nie mamy. I tak swoją drogą: uważam, że obecnie jest WIECEJ listów tzw. problemowych, poruszających ważne tematy itd. niż 2-3 lata temu. Więc powody do narzekań powinni mieć raczej fani zgrywy i listów "z jajem". Gdzie tu miejsce na cierpienia poważnych czytelników? Chyba że cierpią dlatego, iż nie widząc głupich listów, nie mogą się dowartościować - jacy są mądrzy i poważni? :)

Wiem, że 90% (?) czytelników cda to "oklenkowcy", ale w tym przypadku popieram pana Pawła (numeru nie pamiętam), że coś by się na temat Uniksów i Linuksów przydało.

shadzik

CDA nie ma możliwości zostać pismem dla wszystkich fanów komputerów i o wszystkim. :(Musicie o tym pamiętać. Nie mówię, że nie będzie tego, o co prosisz - ale też nic nie chcę obiecywać...)

Pochocicie hoomoroo

Niektóre pretensje czytelników co do waszej rzekomej intolerancji i inne bzdety na łamach AR.

No więc, drodzy czytelnicy, powiem, jak ja to widzę: BUAAHAHAHAHAHAHA!! Argumentacja Hreh...hreh... he, he, he, hee. :) Proście! LUDZIE (niekoniecznie)?! Piszecie, że "Smuggie jest wredny i nigdy nie bierze poważnie tego, co czytelnik napisał". Potem jeszcze piszecie coś podobnego do tego: "Jesteście chamami i nie potraficie sensownie odpowiadać, mijacie się z tematem lub śmiejecie się prosto w twarz (...). Nie piszecie tego tak dosłownie, właściwie to najczęściej ubieracie to w inne formy (typu: wy ***!!! itd.) lub piszecie w mniej "inteligentnych" formach. Zatem powiem wam, co mnie tak bawi. Wasz brak poczucia humoru (...). Wasz brak poczucia humoru polega na tym, że czasem zbyt poważnie bierzecie do siebie to, co piszą Smg i Jedi. Ja, w przeciwieństwie do was, potrafię się z tego śmiać. Aha, i co by uprzedzić wasze odzewy, że "ja wcale nie jestem prostakiem, ja też mam poczucie humoru..." mówię: mam na myśli tych wyżej wymienionych, co piszą o nietolerancji redaktorów i podobne pomówienia, a nie wszystkich ludziach na świecie całym, jaki by on nie był długi i szeroki (...). Dla mnie te odpowiedzi są niczym innym jak wyglupami, a nie celowym obrażaniem ludzi, no może czasem to obrażanie jest celowe, jednak trzeba czasem obluźować śliniaczek i zachować się trochę inaczej. :P (...)

Jeśli komuś czasem dawałamy serio(a), to naprawdę musiał się o to szczerze i długo prosić (nie mylić z "oprosić"). Wbrew pozorom wcale nie jest łatwo na to zasłużyć.

A poza tym - nawet jeśli rzeczywiście w odpowiedzi Smuggiego jest nutka szyder... co ja mówię, jeśli jego odpowiedzi są rzeczywiście nasączone chamstwem, bywa i tak, że po prostu są ku temu powody. A czasem odpowiedzi mają jakiś inteligentny podtekst, zapewne niezamierzony :P, ale bynajmniej inteligentny, jeśli już o tym mowa.

Pracujemy nad tym, by takowych podtekstów było jak najmniej. bo z tego, co widzę, niekiedy wpędzają one niektórych czytelników w kompleksy. :)

Nie ma się o co obrażać. Ci, którzy zostali obsiani (jak ja), powinni po prostu przewertować uczone siłgi (polecamy "Kaczora Donalda", "Świerszczyk", "Big Brothera...") i doszukać się błędów we własnych listach oraz wyciągnąć z tego wnioski. Uczta się na błędach! :)

TholivaR

Kontrowersje

Co do kontrowersyjnej kwestii waszych odpowiedzi w AR, to czytelnicy mają trochę racji, kiedy mówią, że przeginacie pałą (...). Osobiście cenię bardziej ludzi, którzy mają poczucie humoru. Ale nie przesadzajcie, bo czasami sprawiacie wrażenie błaznów, z którymi nie można normalnie porozmawiać - ciągle się śmiejecie.

Ciągle? OK. Jasne. A teraz weź sobie czerwony mazak i zaznacz te miejsca w losowo wybranym AR (poza 13/01 :)), w którym - twoim zdaniem - robimy sobie jaja z czytelników. A potem porównaj to z objętością AR. A dopiero potem podyskutujemy...

Mówicie ludziom, że nie powinni robić tak, żeby fundament ich życia stał się komputer i ograniczać się tylko do tej jednej dziedziny. Zatem pozwólcie również zaistnieć dyskusji na inne tematy.

Gdzie tego zabraniamy?!

A teraz coś do dziewczyn, które wypowiadają się na łamach CDA. Sprawiacie wrażenie strasznie zakompleksionych. Prawie wszystkie listy dotyczą wyjaśnienia, że dziewczyna, która zna się na informatyce, to nie jakiś wybryk natury, tylko rzecz normalna. Druga grupa listów to próba przekonania czytelników, że dana panna zna się na informatyce, a trzecia, że te, co się znają, wcale się nie zaniedbują i nie wyglądają jak wieloryby. Po kiego diabła to wszystko? Przecież każdy normalny facet wie, że dziewczyny też mogą się znać na informatyce. To kwestia tego, czy kogoś to interesuje, czy nie - nie zaś sprawa płci.

I ostatnia rzecz. Sprawiacie wrażenie cholernie przemądrzałych osób. Czasem mam wrażenie, że tylko wy macie prawo decydować o tym, jakie postępowanie jest dobre, a jakie złe.

Szlachcic na zagrodzie równy wojewodzie. Na łamach AR możemy się mądrzyć - owszem - ale przymusu stosowania naszych nauk w życiu codziennym JESZCZE nie ma... :)

Biorąc pod uwagę wasze odpowiedzi na listy - mam też czasem wrażenie, że wrzucacie do jednego worka ludzi, którzy kupują piraty i jeszcze się tym chwala, i ludzi, którzy są kompletnymi laikami i nie wiedzą po prostu, o co w tym wszystkim chodzi. Mam na myśli to, że wysławiacie jednych i drugich, a ci drudzy wcale na to nie zasługują.

Po piratach jeździmy jak na tyśej kobyle. Wiadomo czemu. Z laików (gdy już czasem palną coś przekomicznego) czasem ŁAGODNIE kpimy. Różnica jest taka jak pomiędzy tzw. "blachą w karczocho", a lekkim klapsiem. Nie powiesz, że tego nie czujesz? Jakby co, możemy zademonstrować obie techniki w praktyce - tak dla porównania skutków.

Ladies' Corner

(...) A co do Panopticum, to po co to? Cale AR to coś takiego. Denerwują mnie też listy niektórych dziewczuch. Piszą bez przerwy, że chłopcy im wmawiają, iż się nie znają na komple... Heh, nie chce mi się pisać - wiecie, o co chodzi.

Mała from Jastrzębie

Dzięki za herbatę w liście. Mam nadzieję, że bez węgla. (Choć preferujemy zieloną - to tak na przyszłość.)

Czytam wasze pismo regularnie od 43 nr (...). Po pierwsze - denerwuje mnie głupota niektórych ludzi piszących do was. W liście jest więcej błędów niż ustawa przewiduje. Parę można jeszcze przeżyć, ale 7 w każdym zdaniu - to lekka przesada. Slang i takie rzeczy, spoko, ale jak ktoś robi błędy, bo tak jest bardziej szpanersko itd.? (...) Jak dotąd śmieję się, gdy czytam takie listy, ale kiedyś chyba nie wytrzymam. Ludzie edukujmy się wzajemnie!!!! (...) Gamewalker jest super! Mam sentyment do listy odchodzących od tematu. Kiedy pisze, o czym innym - i to jest w porządku. Tak trzymać!

Nie wiem, czy was obchodzi moje zdanie na temat pisma (...) Tak naprawdę to do napisania tego listu podkuśliło mnie co innego... Chciałam zobać, co się z nim stanie. No bo jest rzeczą niematerialną. Pędził sobie przed chwilą przez różne kabelki jako ciąg zer i jedynek, a teraz wy go czytacie. Czyż to nie cudowne? Po prostu poezja! Może jestem inna, ale mnie zastanawiają takie rzeczy.

A ja STRASZNIE lubię czytać listy od czytelników. Nie wiem czemu - ale lubię. Szczególnie zaś gdy jest w nich coś więcej niż narzekania i bluzy (nie mówię, że zaraz mają być pochwały). Gdy list daje do myślenia - niczego więcej od was nie chcę. Piszcie, chłopaki, piszcie, dziewczyny! Pisz, Ugly Joe :).

(...) Jestem ciekawa, czy was ten mój liścik w ogóle zainteresował. Ale w końcu jestem kobietką i mam prawo do odmienności i zamyślenia. A poza tym lubię różę i bluszczy!

Na słodko czy z keczupem?

A teraz coś do Elda: możesz być pewien, że masz co najmniej jedną fankę, czyli mnie. Czytam wszystkie twoje teksty i tekściki, bo jesteś ślupel gościu! Podobają mi się, co ja mówię, ubóstwiam twoje wypowiedzi w Gamewalkerze - są takie inne. :) Czy ten twój norweski metal naprawdę jest taki super. Uważaj, bo zacznę tego słuchać! Co prawda - lubię ostrzejszą muzykę [tutaj Eld się z lekka zadławił, gdy to czytał, mam świadków :) - Smg], ale czegoś takiego:) jeszcze nie słuchałam. (...) No ale - tak to szkoda marnować miejsce, bo Smugler się zdenerwuje, że nie napisałam czegoś specjalnie do niego, tylko do ciebie. Ale Ty kochany Jesteś! Młask. :* :)

baardzo mondra dziewczynka

Ja się zdenerwuję? Ja? ...JA SIĘ ZDENERWUJĘ!!!! ...JA-AAAAA????!!! :)) <— Spokojnie Smuggie, spokojnie, zaraz przyniosę ci miś z prądniką. Będzie dobrze. :)

O grach i cenach

(...) Gdy kupiłem Starcraft, najpierw przez pierwsze pół godziny modliłem się przed opakowaniem, a potem dopiero otworzyłem go. Podobnie było z Half-Life Generacją - tylko że teraz przedmiotem czci był kubek.

Słyszałem o takich, co się modlili do złotego cielca - ale czcić kubek [i może podstawkę swoją?] :)?

Kiedy zacząłem kupować gazety komputerowe (...), ceny gier wahały się od 100 do 200 zeta (głównie 150) i jedna na 50 była spolszczona, m.in. Ace Ventura i Dungeon Keeper (jedyna gra, którą przeszedłem 7 razy - udało mi się nawet mieć Avantara po własnej stronie), i sytuacja na rynku była nieciekawa. Wszyscy narzekali na dystrybutorów, że drogo, że byle jak. Teraz nieźle gry można kupić, począwszy od 20 złotych - i to często po polsku (co prawda ze znikomej wielkości instrukcją) (...). I co - wszyscy nadal narzekają, nikt nie powie dobrego słowa pod adresem dystrybutorów, którzy coś zrobili, by poprawić rynek w Polsce.

S Nick

Bo wtedy niektórzy nie mieliby argumentu "jest źle i drogo, więc WŁAŚNIE DLATEGO kupuję piraty". Prawda? <— Daj spokój, Smuggie, przez takie komentarze schodzimy na psy...

Ludzie i ludziska

Cze, bardzo was lubię. Czytam was od samego początku. Ale CD-Action schodzi na psy. Nie zmieniajcie stylu.

Urza, lat 13

Yes! Yes! A już myślałem, że przesadzam! <— (Jedi) (Smuggie) —> Rozumiem, to po to, żebyśmy całkiem na psy zeszli? No to bardzo nas lubisz. :))) Swoją drogą, mówicie nam to regularnie od bodaj połowy 1997... Ciągłe tylko słyszę, że na psy i na psy. [No proszę, ubiegłem twoją uwagę, Smuggie! - dop. Jedi.] Problem w tym, że my lubimy psy [hi, Piorun :)]. Zatem takowy epitet mocy rażącej dla nas nie ma. Znamy też kilka osób, którym powiedzie "ty psie" czy "zeszłeś na psy" byłoby niezasłużonym komplementem - lub obrazą pieszka...

(...) Ogólnie to czytam was od 1999 r. i jest OK., ale jak cena dojdzie do 20 zł, pocałujcie mnie w d***.

CRS-Llansi & S.F

A co mi tam! Dziś mam dzień dobroci! Zrobię to nawet przy cenie 18.50 zł: o - ...CMOK! Następnie mądrego, który lubi, jak go obcy facet w tyłek całuje, proszę na sał! :)

Czy mógłby mi ktoś przysłać, oczywiście spakowany zipem, program do robienia patchów lub jakiś patch, aby gra Diabło 2 nie była grą sataniistyczną?

[maciek]

Po co zaraz patch? Są prostsze metody: zacznij od egzorcyzmowania CD. Jak nie pomoże, zanurz cały komputer w wodzie (niekoniecznie święconej)) na ok. 10 minut. Po czymś takim żadna sataniistyczna gierka już na pewno na tym komputerze nie zadziała. PS Mógłbyś mi przysłać program do robienia programów robiących programy? Może być spakowany w reklamówkę.

[Tu macie kawałek korespondencji e-mailowej]

On: Widzę, że idziecie tylko za pieniędzmi i usuwacie wszystkie działy, które są nierentowne. Ja: Może jakieś dowody, argumenty?

On: ARGUMENTÓW NIE MAM, ALE WIDZĘ TO, CO ROBIĆIE.

I tu opadły mi ręce. To jak ten gość w ZOO, co na widok nosorożca wrzasnął "nieprawda!!! Takie zwierzęta nie istnieją!".

Kurde, zamieściliście gierkę Fish Simulation, ale w niej ryby KIEPSKO BIORĄ. :)

W tym kraju tylko ryby kiepską biorą.

Wzięli (na uspokojenie)

Smuggler & Mr Jedi (www.kawaii.pl)

Tipsy



Aquanox

Wystartuj grę z parametrami (w linii komend): **-redrum -stendek** [aqua.exe -redrum -stendek].

W czasie gry użyj klawiszy:

- F7** - god mode on/off
- F8** - niewidzialność on/off
- F1** - misja zaliczona (AUTO)
- F11** - misja zaliczona (MANUAL)
- F12** - ops!

Empire Earth

Dodatkowe cheaty

W czasie gry naciśnij **Enter** i wpisz cheat, ponownie naciśnij **Enter**:

boston food sucks - +1000 food
all you base are belong to us - +100 000 wszystkiego
the quotable patella - upgrade wszystkich jednostek
i have the power - magia/energia na full
brainstorm - szybkie budowanie
columbus - widzisz ryby i zwierzęta

Deathtrap Dungeon

Podczas gry wpisz:

elvis - nieskończone zdrowie
tools - wszystkie bronie, narzędzi itd.
taxi - następny level
caffeine - 100 pkt. zdrowia

• Edytuj plik **config.dat** (DDAsylum). Zmień linię **PROGRESS** na **PROGRESS 1023**. Zgraj plik, uruchom grę - masz dostęp do wszystkich leveli w trybie single.

FIFA 2002

• **Ekstra Turnieje**
 Wygraj AFC World Cup Qualification, by otrzymać:

Asian Nations Cup mode oraz zdjęcie Myung Bo Hong (Korea Płd.)

• Wygraj UEFA World Cup Qualification mode, by otrzymać:
 European Championship mode oraz zdjęcie Francesco Tottiego (Włochy)

• Wygraj CONMEBOL World Cup Qualification mode, by otrzymać:
 Copa America mode oraz zdjęcie Roberto Carlosa (Brazylia)

• Wygraj CONCACAF World Cup Qualification mode, by otrzymać:
 Gold Cup mode oraz zdjęcie Ruud Van Nistelrooya (Holandia)

• Wygraj EFA mode, by otrzymać:
 Zdjęcie Nuno Gomeza (Portugalia)

• Wygraj European Championship Cup mode, by otrzymać:
 Zdjęcie Ikeru Casillasa (Hiszpania)

• Wygraj European Championship mode, by otrzymać:
 Zdjęcie Thierry Henry'ego (Francja)

• Wygraj Copa America mode, by otrzymać:
 Zdjęcie Henrika Larssona (Szwecja)

• Wygraj Gold Cup mode, by otrzymać:
 Zdjęcie Tomasza Rodzińskiego (Canada)

• Wygraj wszystko powyżej, by otrzymać: FIFA Confederation's Cup mode oraz zdjęcie Steve Marleta (France) + parę innych atrakcji

Ghost Recon

Naciśnij **Enter** NA Klawiaturze NUMERYCZNEJ i wpisz:

Superman - god mode
TeamSuperman - zespołowy god mode
Shadow - niewidzialność
TeamShadow - niewidzialność dla oddziału

ammo - nieskończona amunicja
refill - uzupełnij ekwipunek
autowin - wygrywamy misję
chickenrun - granaty zmieniają się w kurczaki
god - bozia cię pokaze!
extremepaintball - wyłącza AI
toggleai - to samo
teleport - teleportacja?
mark - zaznacza miejsce na mapie (do teleportacji?)
toggleshowframerate - liczba fps
perf - ???
setgama #.# - jasność ekranu (wyjściowa 0.5)
togglemovetrees - zamraża drzewa
quit - bye...

Hooligans: Storm Over Europe

Podczas gry naciśnij **CTRL** i wpisz poniższe cheaty:

broodjekrokot; **frikandel**; **frietjewaterfiets**; **bereklaauw**; **hamburger**; **mexicanosate**; **vlammetjes**; **shaslick**; **kippkorn**; **ka-assoufle**; **patatmet**; **frietspecial**; **frietjeoorlogmetuitjes**; **stampot**; **boerenkolmetworst**

Krypton Egg

Kody do leveli:

11 310A
 21 bfe6
 31 7bd7
 41 87e4
 51 210

Medal of Honor

• **Wersja demo**



Wystartuj grę z wpisanymi w linię komend parametrami: **+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**.

UWAGA! Jeśli w linii komend NIE ma cudzysłowów, wygląda to np. tak: **D:\mohdemo\MOHAADemo.exe +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**. Jeśli masz cudzysłowy, to będzie wyglądało tak: **"C:\mohdemo\MOHAADemo.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**.

W czasie gry naciśnij [~], wpisz cheat i naciśnij Enter:

dog - god mode
fullheal - energia na maxa
wuss - wszelka broń i amunicja
noclip - przenikamy przez ściany
notarget - wersja gry

• **Pełna wersja**

Postępuj identycznie jak w wersji demo - tyle, że masz więcej cheatów do wyboru:

dog - god mode
fullheal - energia na maks
wuss - wszelka broń i amunicja
noclip - przenikamy przez ściany
notarget - wersja gry
fullheal - uzdrawia gracza
listinventory - lista posiadanych przedmiotów
tele x, y, z - teleportacja do miejsca o wskazanych koordynatach
health ### - dostajesz ### energii (maks. 100)
kill - pa, pa
giveweapon nazwa_broni.tik - dostajesz broń o danej nazwie:
colt45 - colt 45
m2frag_grenade - frag grenade (cytrynki)
p38 - walther P38
steilhandgranate - steilhandgranate (grzybki)
m1_garand - M1 garand
kar98 - mauser KAR 98K
shotgun - shotgun
Bazooka - bazooka
panzerschreck - panzerschreck
bar - BAR (karabin maszynowy)
mp44 - StG 44
thompsonsing - thompson
mp40 - MP40
springfield - springfield '03 sniper
kar98sniper - KAR98 sniper

map nazwa - skok na level o nazwie:
 m11; m112a; m112b; m113a; m113b;
 m113c; m211; m212a; m212b; m212c;
 m213; 311a; m311b
 itd. aż do m613e

Jeśli chcesz uzyskać nazwy wszystkich map, zajrzyj do katalogu **main\pak5.pak3**.

MegaMan X

Cheat mode

W czasie gry wpisz: **XSTUFF**.

Project Eden

Wystartuj grę z dodanym do linii komend parametrem **-cheat**. (Np. **D:\ProjectEden\Eden.exe -cheat**). W grze kliknij prawym przyciskiem myszki, by wywołać menu. Teraz kliknij na [I] wpisany w trójkąt w dolnym prawym rogu, by wejść w cheat mode.

Return to Castle Wolfenstein

Dodatkowe cheaty

UWAGA! U niektórych graczy cheaty nie chcą działać - aż do momentu wykonania pierwszego (po zastosowaniu cheatów) save'a. Tzn. zróbcie save, wczytajcie grę ponownie i spróbujcie jeszcze raz.

Wystartuj grę z dopisanym do linii komend poleceniem: **+set sv_cheats 1**. W czasie gry naciśnij [~], by wejść w konsolę, i wpisz:

/spdevmap ### - skok na mapę o nazwie ###. A oto lista map:

escape1; **escape2**; **tram**; **village1**; **crypt1**; **crypt2**; **church**; **boss1**; **forest**; **rocket**; **baseout**; **assault**; **sfm**; **factory**; **trainyard**; **swf**; **norway**; **xlabs**; **boss2**; **dam**; **village2**; **chateau**; **dark**; **dig**; **castle**; **end**.

Serious Sam: The Second Encounter



Demo

Naciśnij [~], by wywołać konsolę, wpisz cheat i naciśnij **Enter**:

please god - god mode
please refresh - odnawia energię
please fly - latamy
please ghost - przenikamy przez ściany
please tellall - widzimy wszystkie wiadomości

Star Trek: Armada 2

W czasie gry naciśnij **Enter**, wpisz cheat i ponownie **Enter**.

kobayashimaru - wygrywasz misję
kobayashimaru_lost - przegrywasz misję
canofwhoopass - podkręca AI twoich statków
bradcast - ???
directed - ???

Zorro

Kiedy spadasz z dużej wysokości, naciśnij szybko **Esc** i odpowiedz **NO** na pytanie, czy chcesz wyjść z gry. Po powrocie do gierki okazuje się, że upadek ci nie zaszkodził.

ZAGRAJ TY W BAAARDZO FAJNE GRY!

**FAJNA
SERIA**
tylko **19.90**



GRY

Alien vs. Predator 2	96.-	Earth 2140 + misje PL	19.9	Half Life Generacja ver. 2.5	99.-	Rune Ziemia Edycja	69.-	Taxi Driver PL	29.9
Arcanum 400 PL	126.-	Earth 2150 200 + Kłopoty Logo	69.-	Hallfire - dodatek do Diablo	19.9	Rzeźnia czyli krwawe gierki	25.-	Tygodniak 3	25.-
Atlantis 3 PL	76.-	Echelon	49.-	Jack Orlando PL	19.9	Sall Lake 2002	126.-	Tonocar PL	19.9
Baldurs Gate Saga PL	156.-	Emergency PL	19.9	Jagged Alliance 2 PL	25.-	Schizm 600 lub DVD PL	96.-	Trade Empires PL	99.-
Baldurs Gate Srebrna Edycja 6 CD PL 69	126.-	Empire Earth PL	126.-	Jazz Jack Rabbit PL	49.-	Settlers 4 dodatek PL	49.-	Warszawa PL	96.-
Bjorki	25.-	Enhancers PL	99.-	Knight & Merchants PL	19.9	Settlers Ultimate Collection	156.-	Warszawa 2	49.-
Black & White dodatek PL	79.-	Fallout Tactics 600 PL	96.-	Knights & Merchants 2	49.-	(S1+S2) + S3 + S4 + S5 + S6 PL	156.-	Wawrzyni dzielnica	29.90
Championship Manager 3 + jutek 49	156.-	Głupio z Kosmosu 400 PL	49.-	Kolekcja gier FPP	25.-	Siege of Avalon PL	69.-	Wiggles PL	92.-
Civilization 3	156.-	Głupio z Kosmosu 400 PL	49.-	Kolekcja gier strategicznych	25.-	Silent Hunter II PL	99.-	Wizardry 9 PL	199.-
Colin McRae PL	96.-	Gry bez Przemocy 2	25.-	Kozacy PL	99.-	Sims Total 300 PL	149.-	Włostek	166.-
Command & Conquer 4	126.-	Gry dla 30x	25.-	Krzyżacy PL	79.-	StarCraft + BroodWars 200	49.-	Worms World Party PL + koszulka	76.-
Diablo	49.-	Gry karciane część 1 i 2	25.-	Madia PL	99.-	Simulator lotów	25.-	Wyspa 7 Skarbów PL	19.9
Dzielnica Jim 30 PL (drukowane gratis) 49	49.-	Gry z głową (topczyna)	25.-	Midnight Racing PL	19.9	Szachy PL	19.9	Wyspi 2	25.-
		GTA 2 PL + Koszulka	69.-	Myst 3: Exile PL	96.-	Szachy 2002 PL	39.-	ZOO Tycoon	109.-

MUZYKA

Ambient Dub	25.-	Magix Music Maker 5 Deluxe	29.90	Minimal Techno Trance	25.-
Dance	25.-	Magix Music Maker DJ Jean	29.90	Music party system	25.-
Future Wavy	25.-	Magix Music Maker Generation 6 300 PL	49.-	Programy muzyczne	25.-
Hard House Electro	25.-	Magix Live Act DJ	65.-	Techno power	25.-
Hip Hop	25.-	Magix Play! Jukebox XXL	29.90	Wawy dla wynajętych	25.-
Hip Hop 2	25.-	Magix MP3 Maker	29.90	Zakręcone rytmy i tapety muzyczne	25.-
Klimatyczne brzmienia	25.-	Mid Power	25.-		

DLA DZIECI

ABC z Reklami	59.-	Encyklopedia Zwierząt	25.-	Sonic R	49.-
Adas i Pirat Barnaba część 1 i 2	69.-	Kąje i Kąsz w Krainie Burzostworów	19.9	Rayman M	69.-
Alicja w Krainie Czarów	49.-	Kapitan Pazar	55.-	Rayman czy angielskiego	69.-
Basinio Braci Grimm	59.-	Kazik Molek idzie do szkoły	49.-	Wielki Turniej	99.-
Bolek i Lolek	49.-	LangMaster Zak's Wordgames	49.-	Szuka Wawrzyni	59.-
Na Tropie Zaginionej Orkiestry	49.-	Przygody Prosiaczka Kwika	59.-	Zima Muminków	69.-

INNE CIEKAWY

10.000 Kilparów	25.-	geografia, przyroda, biologia, chemia, historia (szkole podstawowa lub gimnazjum)	99.-	English Translator 2.0	299.-	Literatura przed Maturą	59.-	Polskie Fenty zestaw 1+2 (208 krolej czcionek)	99.-	Skarbnik - twój budżet domowy 2	96.-
ArtVirek 10	19.9	Eksplozja kolorowych kilparów	25.-	Euro++ Milenium 1-3 Prok Angielski	395.-	Matematyka (szk. podst. gimnazjum)	59.-	Polskie Fenty zestaw 2 (104 krolej czcionek)	59.-	Starejny Cywilizacje	25.-
Beksiński - Multimediale Galeria	59.-	Encyklopedia	79.-	Historia Gimnazjum	49.-	Norton Antivirus 2002 PL	199.-	Profesor Henry 2001 200	79.-	Thumacz Języka Francuskiego	109.-
Blizniak furtki	25.-	Encyklopedia	79.-	Historia kina w J. Szwajcarskiego	19.90	Orkiestra (dźwięk + dyktando)	75.-	Profesor Klaus 2001 200	79.-	Thumacz Języka Niemieckiego	109.-
Dłony Jednorodzone	25.-	Encyklopedia	79.-	Historia przed Maturą	59.-	Polskie Fenty zestaw 1 (104 krolej czcionek)	59.-	Profesor Klaus 2001 200	79.-	Wiem Wszystko Język Polski	99.-
Hard House 300 projektów	25.-	Encyklopedia PWN 200	79.-	Karkonosze (przewodnik pn. girach)	49.-			Profesor Pierre 2001	79.-	Wymarzony Dom 2.1	99.-
EduRuri - j-polski, matematyka, fizyka	25.-										

FILMY (30 TYTUŁÓW) M.IN.:

Aligator	19.9	Rejs	19.9	Kiss XXX Collection	35.-
Asterix i Obelix kontra Cezar	19.9	Kingdajz	19.9	Manga XXX Collections	35.-
Chłopaki Nie Płaczą	19.9	Legionista	19.9	Manga 30	35.-
Goście, Goście 2	19.9	Misja	19.9	Manga Batanga	35.-
Gra o Honor	19.9	Mid	19.9	Manga Power	35.-

MANGA DLA DOROSŁYCH



**DOZWOLONE
OD LAT 18-tu**

PLITY EROTYCZNE

Archena XXX	25.-	Figuralne Filmy 1+2, 3, 4, 5, 6 kable po	25.-	Goręca 30-tka (Figuralne Filmy 1, 2, 3)	85.-	Moje Sex Pstryki	25.-	Sex filmy MPEG	25.-	Strip Puzon	35.-
Bzyknie na ekranie 2001	25.-	Filmy erotyczne DVD	119.-	Gry hazardowe i erotyczne	25.-	Przebież 2 (gra zprzeczniowa)	29.-	Sex z klasą kanesara 1, 2, 3 kable po	25.-	Stripcase PL	49.-
Eksplozja seksu	25.-	(100 tytułów - polskie nagrody)	119.-	Made in Sexland 1, 2, 3 kable po	25.-	Sex 40 uszcz 3	25.-	Sexomania	25.-	Zestaw kanesara (Sex z klasą 1, 2, 3)	65.-

Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystyki - oferta na życzenie.



**Zadzwoń
po bezpłatny
KATALOG**



JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358.
FAKSUJ: (071) 3537010, **PISZ** na adres: EKE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57.
INTERNET: www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
SKŁEP FIRMOWY: Centrum Białany Wrocławskie, Galaktyka EXE,
ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław.
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kollata 8, 54-152 Wrocław.
Ceny zawierają podatek VAT. Stale koszty przesyłki 6.99 zł. Płatno przy odbiorze.

**Podbój Rzymu i Galii trwał
osiem godzin. Twoje oczy
nie powinny Cię teraz
zmuszać do odwrotu.**

NEC

Twój wzrok utkwiony jest w płomieniach ogarniających Koloseum. Zafascynowany spędziłeś całą noc śledząc tryumfalny przemarsz swoich armii na ekranie monitora NEC MultiSync® - tak delikatnego dla twoich oczu. Równocześnie cieszysz się krystalicznie czystym przeglądem wydarzeń: nasi mistrzowie technologii nie zawiodą urzekając Cię obrazem doskonałej jakości. Najbardziej rygorystyczne normy redukcji promieniowania sprawiają, że beztrudna zabawa może trwać godzinami. Kiedy słońce wstanie, przeciągniesz się w fotelu i z radością przyznasz: Jakość widoczna jest gołym okiem.

Dodatkowe informacje:
www.nec-monitory.pl

NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Przedstawiona gra to "Age of Empires",
dzięki współpracy z firmą **Microsoft**

Autoryzowane punkty sprzedaży monitorów NEC MultiSync®

Bełchatów RAMBIT 0601 22 44 80 • Bielsko Biala AJC 033 8190 460 • Bydgoszcz COMPART 052 373 77 67 • Gdańsk AST SYSTEMS 058 3447432 • GfAL 058 345 20 00 • Gdańsk Wrzeszcz CENTRUM KOMPUTEROWE 058 341 65 13 • Gdynia ALT-COMPUTER 058 520 56 51 • Głogów STARCOM 076 8352076 • Katowice DEVCOM II 032 259 27 19 • Kielce SKANER 0601 43 90 70 • Kraków BIT 012 411 85 99 • RANCOM 012 429 57 41 • Łębnik EURO-BIT 059 85 33 161 • Lublin RESET-PC 061 532 04 25 • Łódź ACT 042 689 27 77 • BANSEK 042 633 27 64 • BMP COMPUTERS 042 63 69 026 • BRAVO 042 617 20 96 • FAST 605 72 48 61 • HERKULES 042 674 49 96 • DEAL 042 682 25 06 • RUBIKON 042 63 74 090 • Mysłowice KG CENTRUM 032 222 13 37 • Olsztyn SL COMPUTER 089 527 98 80 • Opole QUANTO COMPUTER 077 4418 448 • Ostrołęka ITN WARSZAWA 029 764 51 66 • Pińczów SKANER 041 35 72 113 • Polkowice STARCOM 076 94 500 37 • Poznań AXE PRIM 061 833 70 71 • GROTIS 061 827 26 92 • HARDOFT 061 662 28 00 • KOMPUTRONIK 061 832 63 05 • MCM HURT 061 847 25 85 • PRODATA 061 841 74 45 • PULSAR 061 665 21 84 • Rzeszów COMP 017 864 22 40 • Sieradz SEVEN 043 62 63 098 • Tychy VIDEOBIT 032 227 89 75 • Wadowice SIRIUS 033 823 52 11 • Warszawa IGO 601 320 045 • LOREN 022 654 50 70 • MALIBU PC 022 836 0705 • STATIM COMPUTER 022 840 37 31 • VATIM COMPUTERS 022 636 65 04 • Wieluń A.M.J. COMPUTER 043 843 82 72 • Wrocław AGE COMPUTER 071 34 53 478 • PROLINE 071 3418632 • TPC 071 346 04 11 • Żywiec AJC 033 661 85 82 •